

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY стр. 20
DIVINITY 2: EGO DRACONIS стр. 12
GRAN TURISMO стр. 86
HALO 3: ODST стр. 90

стр. 36
TOKYO
GAME
SHOW
2009

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 0 9021

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА
230 ₽

СВЕЖАЯ
ДЕМОВЕРСИЯ
METAL
GEAR SOLID:
PEACE
WALKER
на DVD



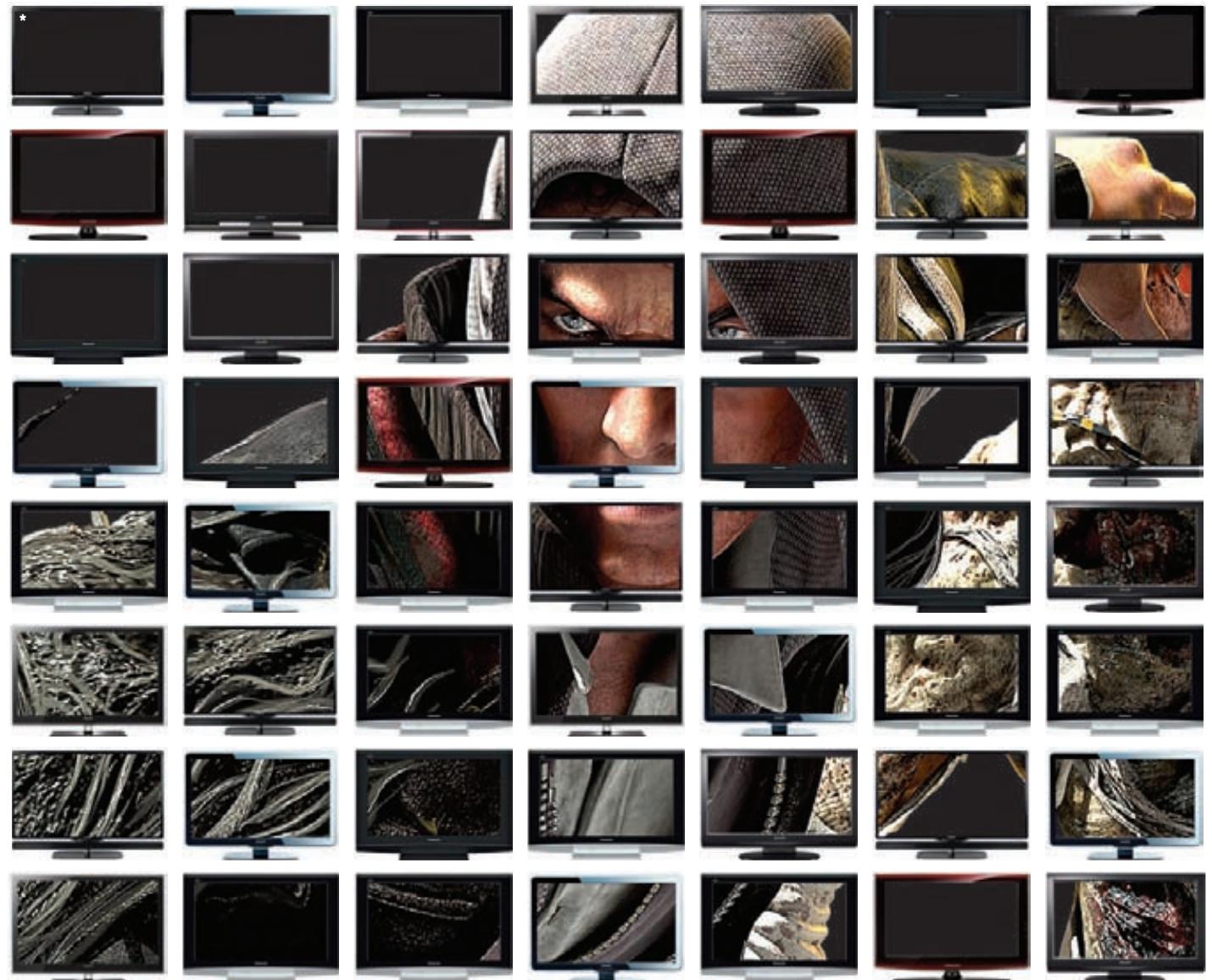
FORZA MOTORSPORT 3

НАЙДИТЕ АВТОМОБИЛЬ ВАШЕЙ МЕЧТЫ стр. 64

ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



РЕКЛАМА

Каждый день в 20:00 на телеканале [gameland.tv](#)

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте [gameland.tv](#)

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ



Слово редактора

Ноябрь 2009 #21 (294)



НА ОБЛОЖКЕ
Forza Motorsport 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Microsoft

В последние годы складывается впечатление, что успехи игровой индустрии (мировой, разумеется, не российской) обернулись против тех, благодаря кому они достигнуты. Не так давно Бобби Котик, руководитель издательства Activision Blizzard, заявил, мол, видеоигры – это штука серьезная. Дескать, нельзя их делать с шутками, прибаутками и получать от этого удовольствие. Бюджет, сроки, шаблоны, дедлайны, производственный процесс – это слова, которые должен помнить каждый разработчик. Не то чтобы он открыл Америку – хорошо известно, что полностью свободен только геймдизайнер-одиночка, создающий игру своей мечты на личные средства. Но заставлять творческих людей совсем уж ходить строем – к чему это?

Раз за разом мы читаем в интервью заявления, вроде «мы решили перенести место действия из Токио в Антарктиду, чтобы увеличить продажи в США и Европе». Просто создать хорошую игру уже недостаточно – всем по-зарез нужна неискушенная аудитория. Одно дело, когда решать подобную задачу берется маститый автор, понимающий, как именно можно привлечь новых геймеров. Сигеру Миямото, например, ошибается очень редко. Сколько другое – если разработчикам сверху спускают формальные критерии «правильной игры» и заставляют коверкать оригинальную идею. Или еще вариант – сажают талантливых людей за десятый клон успешного продукта конкурентов, а потом упрекают в провале. Увы и ах – в последние годы все чаще именно менеджеры по маркетингу определяют, как будет выглядеть игра – вплоть до мельчайших деталей.

Руководители издательств часто жалуются, де, вещи для core-аудитории в наше время продаются плохо. На мой взгляд, проблема в том, что основные силы они бросают на сомнительные эксперименты в поисках новых потребителей и не доверяют собственным геймдизайнерам. Будьте уверены – из всех игр в разработке именно Fable 3, Gran Turismo 5, Final Fantasy XIII, Alan Wake, God of War 3, Metal Gear Solid: Peace Walker принесут издательствам наибольший доход. За каждой стоит яркая личность или творческий коллектив единомышленников, получающих от работы огромное удовольствие и не ограниченных глупыми стереотипами маркетологов. Именно о таких людях и играх традиционно пишет «СИ», и нам это занятие, как ни странно, тоже очень нравится.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

Илья Ченцов, Артем Шорохов,
Вера Серпова, Степан Чечулин,
Сергей Цилорик

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнер

Анна Старостина

Дизайнер-верстальщик

Екатерина Селиверстова

Верстальщик

Наталья Титова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,

Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, 000 «Гейм Лэнд», «Страна Игр». Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель

Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

Зам. генерального издателя

Евгения Цой
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарнов

Управляющий директор

Давид Шостак

Директор по развитию

Паша Романовский

Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

Финансовый директор

Анастасия Леонова

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцева

Максим Соболев

Администратор

Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)

Лидия Стрекнева
strelkneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистокова

Старший трафик-менеджер

Мария Алексеева

alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов
andrey@gameland.ru

Руководитель московского направления

Ольга Девальд
Devald@gameland.ru

Руководитель регионального направления

Татьяна Кошелева
koshelova@gameland.ru

Руководитель отдела подписки

Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-955-780-9999 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов

сетей МТС, Билайн, Мегафон)

info@glc.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767 по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация

Тел.: +7 (495) 935-7034

8 (800) 200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Билайн», «Мегафон»

Факс: +7 (495) 780-8822

podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»

Типография

ООО «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvolala, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland

предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений

редакция ответственности не несет. Каталоги воспрещается воспроизводить

любым способом полностью или частично

статьи и фотографии, опубликованные в

журнале. Руконочи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

Calling., Phantasy Star Portable 2..

Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



16 Metal Gear Solid: Peace Walker

Новая портативная Metal Gear Solid явно не намерена уступать своим «большим» родственникам.



20 Army of Two: The 40th Day

Рутинная миссия Риоса и Салема в Шанхае обернулась полномасштабной войной с террористами.



26 Star Wars: The Old Republic

BioWare планируют совершить революцию в жанре MMORPG.



48 Mount & Blade. Огнем и мечом

В игре будет то, чего недоставало оригиналу: и сюжет, и цель, и штурмы замков с применением подков.

62

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:

Darkest of Days, Section 8...

Подробный список материалов раздела – на стр. 62.



64 Forza Motorsport 3

Почему этой игре не суждено совершить революцию в жанре автогонок, рассказывает наш эксперт.



82 Wet

Если вы любите трэш-культуру, фильмы Тарантино и бесконечное slo-mo, то на Wet стоит обратить внимание.

**Список
рекламодателей**

Журнал «Total Football» 3 обл. | [gameland.tv](#) 2 обл. | [Мегафон](#) 4 обл. | [Xbox 5](#) | [Electronic Arts](#) 7 | [Soft Club](#) 11, 25, 34 | «Игромир» 35 | [К-Системс](#) 57 | Сайт [gameland.ru](#) 59, 107 | Редакционная подписка 61 | [Сбарро](#) 63, 99 | [GamePost](#) 75 | [Хитзона](#) 95

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

Wet, Darkest of Days, Forza Motorsport 3, Dead Rising 2, Halo 3: ODST...

Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:

Pro Evolution Soccer 2010, F.E.A.R., Half-Life 2, Unreal Tournament 2004...

Подробное содержание – на стр. 138.

**36 Самые примечательные игры TGS 2009**

От демоверсий проектов для Project Natal до Final Fantasy XIII и Front Mission Evolved

**12 Divinity 2: Ego Draconis**

Здесь можно читать мысли, шить зомби и превращаться в дракона!

**90 Halo 3: ODST**

Halo 3: ODST – отличный пример того, как дополнение по многим параметрам превосходит оригинал.

106

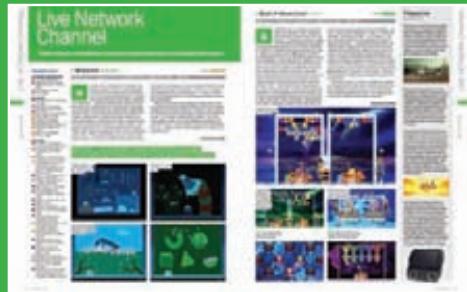
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 106.

**116 Live Network Channel**

Сегодня в выпуске: Windosill, Bust-A-Move Live!, Smash Cars и Zombie Apocalypse.

**108 Аркады**

На этот раз мы рассказываем об игровом автомате Golden Tee.

134

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Комикс

Подробный список материалов раздела – на стр. 134.

**136 Блогосфера**

Обсуждаем стереоскопическое 3D и четвертую часть Persona.

Комплектация

Постеры: Fate/Unlimited Codes и Nier: Gestalt



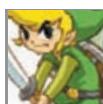
Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 62

Полное содержание

Слово редактора	1
Содержание	2

6

НА ГОРИЗОНТЕ



Новости	8
Divinity 2: Ego Draconis	12
Metal Gear Solid: Peace Walker	16
Army of Two: The 40th Day	20
Star Wars: The Old Republic	26
Assassin's Creed 2	34
Самые примечательные игры Tokyo Game Show 2009	36
World of Battles	46
Mount & Blade. Огнем и мечом	48
SD Gundam G Generation Wars	50
Phantasy Star Portable 2	52
Splatterhouse	54
Jambo! Safari: Animal Rescue	56
Calling	56

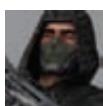
58

АНАЛИТИКА

Авторская колонка Алексея Савченко	60
------------------------------------	----

62

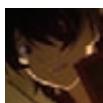
НА ПОЛКАХ



Forza Motorsport 3	64
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	70
Unbound Saga	72
Professor Layton and Pandora's Box	76
Cursed Mountain	78
Fate/Unlimited Codes	80
Wet	82
Кросс-обзор (Wet)	85
Gran Turismo	86
Halo 3: ODST	90
Кросс-обзор (Halo 3: ODST)	94
Section 8	96
Darkest of Days	100
Mozart	102
Дайджест	104

106

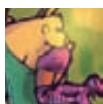
ДРУГИЕ ИГРЫ



Аркады	108
Казуальные игры	110
Бесконечный холст	111
TGS 2009 vs S.T.A.L.K.E.R. Fest	112
Live Network Channel	116
Banzai!	120
Железо	126

134

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



Блогосфера	136
Содержание диска	138
Анонсы	142
Комикс	144

ЭТО *не* ЕЩЕ ОДНА ИГРА «от старта к финишу» ДЛЯ РЕЙСЕРОВ И ДРИФТЕРОВ

ЭТО МИР СТИЛЯ И СКОРОСТИ *для* Знатоков И ПРОФЕССИОНАЛОВ

ПОЧЕМУ? ПОТОМУ ЧТО ЭТО *не* 3D-ГРАФИКА

ЭТО *кашни* из-под колес, *рев* мотора и *взгляд* тормозов

СИМУЛЯТОР?

НЕТ. *реальность.*

РЕКЛАМА



www.pegi.info

Microsoft  game studios

В ПРОДАЖЕ С 23.10.09 XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3

© 2009 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft. Торговые марки, патенты на дизайн, авторские права использованы с согласия владельца, AUDI AG.



FORZA MOTORSPORT 3

«КОГДА УПРАВЛЯЕШЬ МЕЧТОЙ»

Jump in.

*Будь в игре.

 XBOX 360

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

На TGS за закрытыми дверьми показывали новый трейлер The Last Guardian (PS3) Фумито Уэды, который, впрочем, едва ли не одновременно с дебютом на выставке попал в Сеть. В видеоролике Уэда много рассказывает о том, скольких усилий стоило смоделировать гигантского не-вполне-грифона, с которым, по сюжету, подружится главный герой. Разработчики всячески старались сделать вымышленное чудище правдоподобным, и, надо сказать, это им удалось. Особенно завораживают глаза: существа с таким жалостливым взглядом хочется немедленно взять под опеку (а потом пойти и настучать тем, кто утыкал бедняжку стрелами).



Самые ожидаемые игры редакции



Assassin's Creed II (PC, PS3, Xbox 360)	20 ноября 2009
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	январь 2010
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	30 октября 2009
Alan Wake (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	II квартал 2010
God of War III (PS3)	I квартал 2010
Heavy Rain (PS3)	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	II квартал 2010
Army of Two: The 40th Day (Xbox 360, PS3, PSP)	8 января 2010

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Final Fantasy XIII Versus (PS3)



Warriors: Legends of Troy (PS3, Xbox 360)

DRAGON AGE

НАЧАЛО

МЕЖДУ ДОБРОМ И ЗЛОМ
ОСТАЕТСЯ НАДЕЖДА.

В — серый Страж, один из последних представителей древнего ордена Хранителей. У вас нет родины, нет хозяина, нет расы. Ваш долг — служить добру, невзирая на цену. Вам предстоит зажечь огонек надежды там, где ее уже не ждут, собрать отряд героев, объединить разрозненные королевства и уничтожить древнего врага. Ваш путь будет непростым, ибо порой придется принимать тяжелые и страшные решения, но лишь они помогут спасти обреченную землю от демонов.

от создателей BALDUR'S GATE™

BIOWARE
www.dragonageorigins.ru
www.dragonage.bioware.com



PLAYSTATION 3



РЕКЛАМА

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия BioWare, Dragon Age и логотип Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. "PlayStation" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии, предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

Новости

Самые важные события игрового мира



Злоключения PSP Go

Не успела PSP Go добраться до магазинов, как сразу же начались неприятности. Sony официально отказалась публиковать анонсированную еще на E3 программу, которая копировала бы содержимое UMD во внутреннюю память PSP Go. Такое решение, как заявили представители компании, вызвано не только техническими, но и юридическими причинами. Теперь всем, кто захочет приобрести обновленную консоль, придется покупать для нее игры исключительно в PSN. Вся накопленная на UMD библиотека пойдет кату под хвост. Понимая, что это оттолкнет многих покупателей, Sony решила подсластить пирюлю: теперь любой владелец обычной PSP и хотя бы одного UMD, переходя на Go, получает три игры на выбор – совершенно бесплатно. Чтобы воспользоваться бонусом, нужно всего лишь зарегистрировать в PSN обе консоли под одним аккаунтом. Вот только незадача – бесплатная подборка маловата. В ней лишь 18 наименований, и все –

старые, хоть и хорошие (Loco Roco, Daxter, Pursuit Force, Killzone: Liberation, две части Buzz и т.д.).

У Sony проблемы с завоеванием не только потребителей, но и распространителей. Крупнейшая в Голландии сеть специализированных магазинов Nedgame отказалась продавать PSP Go. Главной причиной стала слишком высокая розничная цена устройства (€249.99), которая, к тому же, ненамного отличается от закупочной стоимости. Вдобавок для PSP Go не нужно покупать игры на UMD, а ведь именно с продаж дисков магазины получают львиную долю прибыли. И голландцы справедливо решили, что им совершенно незачем рвать себе яму, выкладывая на полки консоль, которая не только не приносит доход, но и грозит подорвать бизнес. «PSP Go ограничивает выбор потребителей и способствует возникновению монополии по продажам игр», – отметили представители Nedgame. Их примеру последовало несколько испанских торговых сетей. Sony не спешит быть тревогу: в компании ждали куда более резкой реакции.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Цифровая дистрибуция, помимо всего прочего, убивает прокат и продажу подержанных игр. То бишь, владелец PSP Go уже не сможет избавиться от надевшего диска и с доплатой обменять его на новый хит. В России это чуть менее актуально (почти нет специализированных магазинов с таким сервисом), но на форумах при желании можно легко провернуть подобные сделки.





Activision заботят только деньги и ничего больше

Мы уже неоднократно публиковали скандальные заявления главы Activision Роберта Котика. Но недавно он побил все рекорды: рассказал, как изменил издательство, заставив подчиненных думать «только о прибыли и ни о чем другом, кроме прибыли». Оцените сами: «Цель, с которой я десьять лет назад привел в компанию немало людей из сектора потребительских товаров, была проста – убрать все веселье из создания видеоигр». Без шуток, Котик гордится, что сумел научить сотрудников, как правильно относиться к экономическому кризису: со «скепсисом, пессимизмом и страхом».

И нет, это еще не все. Помните, как Котик недавно сказал, что будь его воля, он поднял бы цены на интерак-

тивные развлечения до невиданных высот? Так вот, ему это удалось. «Имея дело с предыдущим поколением видеоигр, вы тратили \$50 на новинку, проходили ее и относили обратно в магазин, чтобы поменять на следующую. Сегодня же мы попросим \$100 за гитару. Но можно еще добавить микрофон или барабаны. А еще вам предложат приобрести пару-тройку дополнений, музыку разную. Пока игра не надоест, вы купите, наверное, порядка 25 сборников песен. Таким образом, то, что раньше продавалось за \$50, сейчас обойдется в \$500». И уж не стоит даже говорить, с какой радостью Котик смотрит на World of Warcraft.

Утечка протокола переговоров Sega и Sony

В Sega, наверное, сейчас летят головы: кто-то выложил на открытый пресс-ftp компании конспект совещания Sega и Sony, которое состоялось 5 августа. Документ проливает свет на вопросы, решение которых пока еще находится на стадии обсуждения, но тем не менее, о планах компаний узнать интересно. Например, обсуждалось коллекционное издание Bayouetta с фигуркой героини, бандлы PSP с Phantasy Star Universe 2 и второй частью Valkyria Chronicles, эксклюзивный для PS3 скачиваемый контент к Sonic Racing и гибридный Blu-ray диск Aliens vs. Predator, на котором уместится и фильм, и сама игра. Двадцатую годовщину Соника, полагает Sega, стоит отметить коллекционным изданием со всеми старыми выпусками сериала на одном Blu-ray. Также компании подумывали о публикации непереведенных игр (максимум, с локализованными меню) на PSN в специальной категории японских импортеров (с

ценой в \$9.99 – \$39.99).

Самый же интересный пункт обсуждения касался эмулятора PS2 для PS3. Согласно протоколу, Sony хотела продавать игры для PS2 через PSN (такие, как GTA: Vice City, Sonic и т.д.). Нынешние модели PS3 лишены обратной совместимости, и неясно, позволил бы эмулятор запускать исключительно скачанные ретро-хиты (а значит, владельцам коробочных изданий пришлось бы повторно тратить деньги), либо же нет.



КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



К чести Котика, он хоть открыто признал, что его интересуют только деньги. Надо признать, что его стратегия в чем-то логична – зачем делать дешевые игры для бедных, ведь у бедных нет денег. Лучше делать дорогие игры для богатых. А чтобы их не «спирили», прилагать к ним гитары. А консоли при этом использовать вообще не обязательно.

Японцы готовятся к портам с Wii на PS3
Дзюн Такеути, продюсер Resident Evil 5, в недавнем интервью рассказал, что думают японские разработчики о новом контроллере для PS3 (напомним, он позволяет считывать движения пользователя). По его словам, многие студии обращались пульту от Sony потому, что увидели возможность портировать на PS3 продукцию для Wii. Не слишком-то радужные перспективы, правда?

Уютнейшая комната Sony

Sony Computer Entertainment Japan анонсировала аналог Home для PSP под название Room. Пользователям предложат создать аватар и комнату для него, чтобы было куда приглашать гостей. Разрешат вести блоги, заполнять альбомы, болтать в чатах и находить кружки по интересам. Сервис запустят в Японии в конце 2009 года; о его перспективах на Западе пока что ни слова.

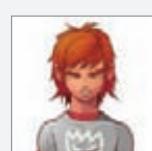
Nippon Ichi: японцы навек

Президент NIS America Хару Акенага заявил, что при локализации просит переводчиков «ничего не менять», и прежде всего не делать диалоги более «западными». «Как только игра потеряет репутацию у японских фанатов, она перестанет быть хорошей JRPG», – сказал Акенага. Поскольку Nippon Ichi наконец-то начинает самостоятельно публиковать в Европе свои произведения, Акенага попросил геймеров писать ему отзывы и пожелания – так что не поленитесь, черкните мэтру пару строк.



КОММЕНТАРИЙ

Константин Говорун



Там же, кстати, речь шла еще и о продаже игр для Dreamcast, что куда интереснее. Впрочем, я сильно сомневаюсь, что PlayStation 3 потянет такую программу (если она и будет написана). Проще уж самые востребованные игры портировать на PSN.

Цифры и факты

Уже вышедшие игры для Xbox 360 не будут совместимы с Natal.

В сиквеле *Ninety-Nine Nights* будет онлайновый со-оп.

Возможен PS3-релиз *Ico* и *Shadow of the Colossus* на манер *God of War Collection*.

Nippon Ichi готовит *Disgaea Infinite*: не TRPG, а адвенчуру с участием знакомых героев.

Божественный волчонок
Появились первые подробности сиквела *Okami* – *Okamiden: Chiisaki Taiyou*. Главную роль в нем играет не богиня Аматерасу, а ее отпрыск, Тибите-расу. Ему предстоит пойти по следам предка и сражаться с демонами, вновь заполнившими японские земли. *Okamiden* выйдет на DS, и нетрудно догадаться, что стилус будет использоваться в качестве кисточки для рисования, которая пригодится и в боях, и при разгадывании ребусов. Сражения разработчики пообещали упростить, но сценки *Okami Oroshi*, оживления природы и возвращения ей ярких красок, должны быть столь же красивыми, как и на PS2.

Два Ниера-близнеца
Square Enix анонсировала action-adventure *Nier* для Xbox 360 и PlayStation 3. Как выяснилось чуть позже, *Nier* – это на самом деле две игры с одним миром и схожими фабулами. *Nier Gestalt* – эксклюзив для Xbox 360: герой спасает свою dochurku. А *Nier Replicant*, в которой протагонист (он также откликается на имя Ниер) выручает сестру, выйдет эксклюзивно для PS3. Героя будут сопровождать говорящая книга и «наполовину одержимый демоном» гермафродит.



Звездный состав разработчиков для нового PSP-проекта

Представители Capcom рассказали, какая команда собрана для создания action-RPG под названием *Last Ranker*. Сценарист – Кадзусиге Нодзима (*Final Fantasy VII, VIII, X*), композитор – Ёко Симомура (*Parasite Eve, Kingdom Hearts*), дизайнер персонажей – Тацуя Ёсикава (*Devil May Cry 4*), продюсер – Кадзуя Нино (*Apollo Justice: Ace Attorney*), студия-разработчик – Image Epoch (*Luminous Arc, Sands of Destruction, Arc Rise Fantasia*). Впечатляет, не правда ли?



Создатель Counter-Strike делает новый тактический шутер

Мин Ли, канадский студент вьетнамского происхождения, в далеком 1999-м на пару с Джессом Клиффом создал мод для *Half-Life*, ставший впоследствии одной из самых популярных компьютерных игр в мире – *Counter-Strike*. После того, как Valve отказалась от планов по созданию второй части успешного тактического шутера, Ли покинул компанию и до апреля 2008 пытался заниматься инди-разработками, провалившимися из-за недостатка финансирования. А потом ему подфартило – один корейский бизнесмен решил попробовать себя на игровой стезе и обратил внимание на Минна. Полтора года Ли и его команда трудились над проектом – и наконец показали его публике.

В *Tactical Intervention* Ли реализовал все то, что не мог сделать в *CS* (во многом потому, что игрокам не хотелось изменений в прекрасно работающей схеме). Например, террористы теперь не гнушаются использовать заложников в качестве живого щита. Зато на негодяев разрешили спускать собак: знай себе отстреливай незадачливых боецов, пока те заняты ротвейлерами. Кемперите в *Tactical Intervention* не получится, снайперы стали гораздо уязвимей. И продолжительность раундов в целом будет куда меньше – до двух минут, обещает Ли. Издателя он, впрочем, еще не нашел.



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



По-моему, и в *Pounds of Flesh*, и в *Slidecycles* гораздо прикольнее будет бодаться и тараниться между собой на глазах у изумленных зомби.

Зомби в мультиплеерном угаре

Capcom и Microsoft продемонстрировали на TGS рассчитанный на четырех игроков мультиплеер *Dead Rising 2*. Подается он в форме реалити-шоу и состоит из четырех испытаний. В первом – *Ramster Ball* – игроки забираются в гигантские стальные шары и катаются по арене (она выглядит как здравицкая миска), зарабатывая очки активацией бамперов. Второй режим, *Headache*, позволит участникам надевать на головы зомби... блендеры. Кто перемолол больше мозгов, тот и герой. В третьем – *Pounds of Flesh* – каждому

персонажу выдают мотоциклетный шлем с огромными металлическими рогами. Бодя зомби, спортсмены скользят по упирей на огромные весы – побеждает тот, кто наберет больше всех мертвичины. Наконец, в решающем раунде, *Slidecycles*, соперники садятся на мотоциклы, оборудованные бензопилами с обеих сторон, и начинают прокладывать кровавый путь среди толпы. Победителя, само собой, определяют по наибольшему количеству жертв среди немирного населения.

BORDERLANDS™

ОТ GEARBOX, СОЗДАТЕЛЕЙ
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
И BROTHERS IN ARMS

FPS И RPG СЛИЛИСЬ
В ЭКСТАЗЕ - И СДЕЛАЛИ
РЕБЕНОЧКА

УНИКАЛЬНЫЙ
РОЛЕВОЙ ШУТЕР
С БЕЗУПРЕЧНЫМ СТИЛЕМ

ТЫСЯЧИ ВИДОВ
ОРУЖИЯ И ПРОЧИЙ
ЦЕННЫЙ ЛУТ

СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
В ЧЕТВЕРОМ - БЕРЕГИСЬ, L4D

БЕЗУМИЕ НАЧИНАЕТСЯ
В НОЯБРЕ



gearbox
software



BORDERLANDSTHEGAME.COM

XBOX 360.

PS3

PLAYSTATION.
Network

PC DVD
ROM

THE WAY
nVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED.

© 2009 Gearbox Software, LLC. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands and the Borderlands logo are trademarks of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Все остальные торговые марки и имена являются собственностью своих законных владельцев. © 2009 ООО «Софт Клаб». Все права защищены.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, Xbox 360
Жанр: role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель: CDV
Российский издатель: «С/С»/Snowball
Разработчик: Larian
Количество игроков: 1
Дата выхода: 13 ноября 2009 года (Россия)
Онлайн: www.divinity2.com
Страна происхождения: Бельгия

Помочь в войне за качество привезла тяжелая артиллерию. Движок Gamebryo, отменно проявивший себя в TES IV: Oblivion, Fallout 3, Warhammer Online и ряде других RPG, выдает весьма впечатляющую по современным меркам картинку. Технология SpeedTree (Oblivion, Gothic 3) правдоподобно отображает растительность. Если бы не определенные огни в анимации, Divinity 2 поборолась бы за высшую награду в конкурсе на самую красивую ролевую игру. Разительная перемена – на Divine Divinity (DD) и ее аддон смотреть без слез было невозможно. Впрочем, все-таки не графика – главное

в RPG. Заслужить признание поклонников жанра могут и замурышки с богатым внутренним миром. Но и с ним у Divinity 2 – полный порядок, оказывается хорошая родословная.

Человек-дракон

Игра берет с места в карьер. По-быстрому создав персонажа (мужчина-женщина, три настройки внешности), мы оказываемся в лагере охотников на драконов. Пара диалогов, и вот мы уже проходим инициацию, после чего обретаем некоторые способности легендарных крылатых ящеров. Чтобы убить могучих существ, нужно научиться думать и чувствовать, как они.

Сразу же в глаза бросается изменение стиля: почти все разговоры и сценки наполнены пафосом, характерным для эпических RPG. Это обосновано и сюжетом: если в DD главный герой был проходимцем без рода без племени, то в Divinity 2 он охотник на драконов, элита Ривеллона, уважаемый человек. Что, впрочем, не мешает ему подворовывать в домах бедняков и творить темные делишки. Свобода выбора – вообще основополагающий принцип сиквела: кем мы станем – благородным рыцарем или отъявленным негодяем – целиком зависит от наших действий по ходу игры.



Алексей Ларичкин

Divinity 2: Ego Draconis

Свен Винке, рулевой Larian Studios, оказался в непростой ситуации. После выхода Divine Divinity его готовы были носить на руках и журналисты, и фанаты RPG – игра в свое время всколыхнула болото многострадального жанра. Однако последовавшая за ней Beyond Divinity на сиквел не тянула. Мало того, она оказалась не слишком состоятельна и как аддон. Зазвучали возмущенные возгласы. Свен потерял право на ошибку. Поэтому появления Divinity 2 нам пришлось ждать больше пяти лет. Чтобы оценить результат, мы побывали в студии Snowball и осмотрели бета-версию игры.

Мой дом – моя крепость

Согласно новым стандартам RPG, в каждой игре этого жанра у героя должна быть своя усадьба, а лучше – собственная крепость. Разработчики *Divinity 2* пошли еще дальше: наш персонаж практически в самом начале обзаведется огромной башней. Причем это не просто место для хранения ценных трофеев: на территории строения проживают верные, но своенравные помощники. Некромант поможет из «запчастей» собрать питомца, алхимик приготовит сильнодействующие зелья, а специалист по зачаровыванию предметов усилит оружие и экипировку. Но это еще не все. Девушка с внешностью миловидной крестьянки исполнит перед вами несколько зажигательных танцев, а «трое из ларца» принесут необходимые ингредиенты. Наконец, именно отсюда удобнее всего начинать свое путешествие по Ривеллону в облике дракона, с разбегу стартуя с верхней площадки башни.



Однако фирменный юмор DD, несмотря на весь пафос, никуда не денется. Достаточно прочитать мысли кого-нибудь из местных жителей, чтобы рассмеяться от души – применение этой драконьей способности не только поднимет настроение, причем не единожды, но и принесет практическую пользу. Да что там – даже комментарии к характеристикам персонажа вызывают улыбку.

Шесть путей

В самом начале нам предложат выбрать один из трех путей развития персонажа: стезю мага, испепеляющего врагов атакующими заклинаниями, рейнджера, разящего недругов из лука, или воина, специалиста по ближнему бою. Впрочем, этот выбор повлияет лишь на получение первого ранга в базовом умении одного из классов. В дальнейшем нам позволят приобретать какие угодно способности и развивать героя в любом направлении. Более того, очки умений можно вкладывать и в навыки двух дополнительных веток – жрец и охотник на драконов. К первой относятся лечащие и усиливающие заклинания, а также способности для призыва существ. Ко второй – различные специализации (например, двуручные мечи) и особые умения, вроде того же чтения мыслей.

Кстати, за возможность узнать, о чем думают NPC, приходится расплачиваться очками опыта. Поначалу это, конечно, вызывает недоумение: как так, жертвовать развитием персонажа – фактически ослаблять его – ради весьма сомнительной информации? А ведь противники в *Divinity 2*, в отличие от той же *Diablo*, не возрождаются! Но тут важно понимать механику игры: чем сильнее герой и выше его уровень, тем меньше пресловутой экспы он получает за уничтожение монстров, и наоборот. В общем, не стоит

Летающие твари тут же бросаются на героя, пребывающего в облике дракона, но принципиально не замечают его на земле. Проблемы со зрением, не иначе.



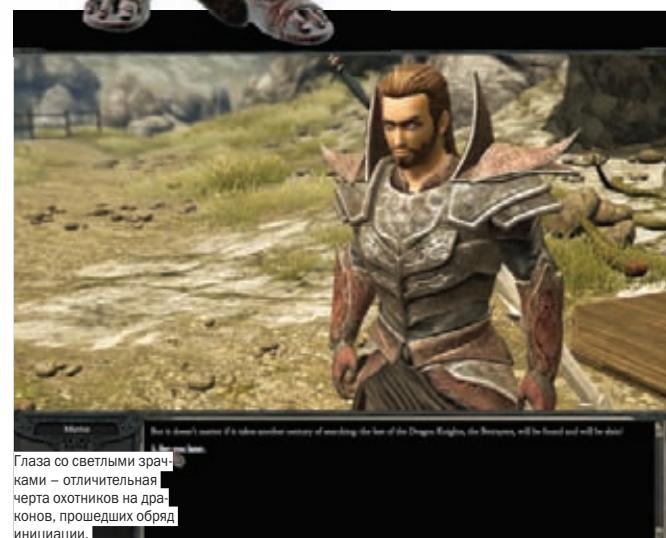
переживать – вложения с большой долей вероятности окупятся, тем более что чтение мыслей позволяет добиться скидок у торговцев, открыть новые опции в диалогах и даже новые квесты.

Пользуясь случаем, споем дифирамбы интерфейсу. К тем же самым умениям прилагаются не только детальные описания, но и демонстрационные ролики. Очень

наглядно и полезно! Не забыты и толковые наработки оригинала – например, в журнале сохраняются абсолютно все (!) разговоры. Так что можно не опасаться, что нас подведет память.

Завершая разговор о ролевой системе, упомянем и шестую – особую – ветвь умений. Она целиком и полностью посвящена навыкам персонажа в драконьем обличии.

В отличие от Советского Союза, в Ривеллоне преступность и секс есть!



Глаза со светлыми зрачками – отличительная черта охотников на драконов, прошедших обряд инициации.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БОЖЕСТВЕННАЯ СТУДИЯ Larian Studios, разработчик Divinity 2, была основана в далеком 1996 году Свеном Винке (Swen Vincke). Поначалу судьба студии складывалась неудачно: она так и не смогла найти издателя для своего первого проекта – RPG The Lady, the Mage and the Knight – и закрыла его в 1999 году, между делом выпустив собранную за пять месяцев стратегию The L.E.D. Wars. Фортуна повернулась лицом к Larian в 2002-м, когда CDV издала Divine Divinity (в девичестве Divine: Sword of Lies), самую известную игру компании, обласканную и критиками, и геймерами.

ХИТ?

Да-да, в скором времени наш герой обретет возможность оборачиваться в большущего крылатого ящера и сражаться с разными летающими тварями. Победы в воздушных боях опять же поощряются очками опыта, что позволяет прокачивать и свое драконье «я». Нельзя сказать, что над землей нам придется провести много времени, однако это важная часть игрового процесса. К тому же крылья позволяют быстро перемещаться по игровым зонам (правда, не везде возможно превращение – для этого требуется достаточно свободного пространства над головой) и лихо десантироваться уже в человеческом обличии прямо на головы врагам – пройдя обряд посвящения, герой обретает иммунитет к повреждениям при падении с любой высоты. Кстати, некоторые задания можно получить или выполнить, лишь перекинувшись в дракона, – не стоит про это забывать.

Хороший, плохой, злой

Вообще, квесты – соль Divinity 2. Все мы уже привыкли к простым, незамысловатым заданиям – отнеси то, принеси это, добудь X ингредиентов, убей того-то и т.д. Право слово, скучно! Однако разработчики Ego Draconis наглядно доказывают нам, что принципы «старой школы» ролевых игр до сих пор живы и актуальны.

Игра необычайно пафосна: даже обыкновенная деревенская мельница выглядит весьма монументально.



Вот как выглядит типичный квест Divinity 2. Жена крестьянина просит нас отнести письмо кузнецу. Можно так и поступить, получив за услуги толику экспы и немного денег. Но если заглянуть в мысли красотки, выясняется, что она отправляет весточку любовнику. И тут появляется множество вариантов. Благородный герой, скорее всего, расскажет

Вверху: Разработчики тщательно прорисовали модели основных персонажей. И это правильно, ведь мы их нередко будем видеть в роликах, на движке.

**Слово локализаторам**

Хотя львиная доля работ по адаптации уже проделана, оценить мы ее не смогли – русский текст еще не интегрировали в игру. Зато редактор перевода Divinity (читайте о нем в дайджесте) и Divinity 2 Катерина Рыбалко поделилась с нами впечатлениями от проекта и немного рассказала о локализации: «В «Крови драконов», как и в первой части Divinity, множество отмеченных шуток, но игра ни разу не скатывается в комедию. Все как в жизни: то смех, то слезы. Веселые задания и забавные описания («Деревенский лекарь говорит, что одеревенение суставов – болезнь неизлечимая, и предлагает вырезать вам глаза!») вдруг сменяются ненужными проблемами, а ваш (точнее, не вполне ваш) внутренний голос комментирует все происходящее с таким цинизмом, что жутковато становится. Divinity 2 с игроком не церемонится: злодей умны и по-настоящему жестоки, сюжет непредсказуем. Любую задачу можно решить десятком способов, но за каждый выбор приходится платить. Иногда дорого. За сказанное нужно отвечать – и не только единичкой в абстрактном счетчике репутации. Для нас самым главным было сохранить дух и цельность мира, чтобы после перевода геймеры попали не в «очередной фэнтезийный мир», а в «тот самый Ривеллон». Как и при локализации первой части, путеводной звездой для нас остаются «Плоский Мир» Терри Пратчетта и «Ведьмачий цикл» Сапковского. Мы переводили текст вместе с разработчиками, стараясь сохранить логику мира или восстановить ее там, где она почему-то потерялась в английской версии (напомним, что изначально игра вышла на немецком. – Прим. ред.)».



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Полноценный, в отличие от Beyond Divinity, сиквел к олдскульной Divine Divinity – на новом движке и со здоровым преобразившимся игровым процессом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Технических ошибок и некоторого однообразия, присущего оригиналу. Впрочем, текущая версия игры указывает на то, что, похоже, опасения не оправдаются.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На вполне приличную по современным меркам графику, юмор и стеб над штампами, захватывающий сюжет, продвинутые боевые и ролевые системы, динамичные схватки и массу новых идей.

Концентрация врагов в Divinity 2 гораздо меньше, чем в оригинале, но противники все равно предпочитают нападать группами.



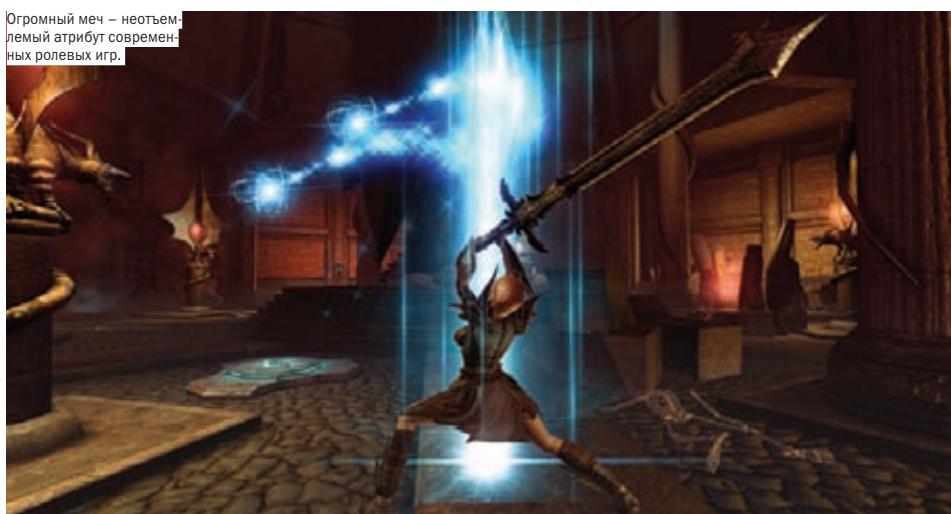
о проступках распутницы мужу, чтоб впредь неповадно было. Аморальный и меркантильный – не упустит возможности пошантажировать греховодников. Недоверчивый – прочтет еще и мысли крестьянина, который, оказывается, не первый раз уличает жену в измене и устраниет проблему единственным верным на его взгляд способом – убийством незадачливых хахалей. Если накопать доказательства преступлений, то ревнивца можно сдать городским властям, заслужив тем самым награду и уважение. Большинство квестов Divinity 2 выполняется разными способами, причем не двумя, а, как минимум, тремя-четырьмя. И отыгрывать при этом можно совсем разные роли. Что показательно, прирожденные мерзавцы или просто мелкие мошенники чувствуют себя в этом мире ничуть не хуже высокоморальных героев. По такой свободе действий мы давно истосковались!

Прогнозируемый результат

На пути к финалу нам не только придется раскрыть множество тайн и выполнить десятки поручений, но и истребить сотни монстров. По сравнению с DD боевая система претерпела некоторые изменения. Когда-то стандартный

Вверху: Размер монстров часто определяет их силу: этот тролль легко одолеет и двух воинов, и еще не прокачавшуюся героиню.

Огромный меч – неотъемлемый атрибут современных ролевых игр.



Домашнее животное

Игру без особых проблем можно пройти и в одиночку, но, если захотите, на вашей стороне будет сражаться питомец, выведенный в лаборатории некроманта. Существо «собирается» из четырех частей (руки, ноги, туловище, голова), которые можно позаимствовать у поверженных противников или приобрести у торговца, располагающегося в башне. Первые три части тела – стандартные. Различаются в основном только характеристики – чем больше бонусы они даруют. А вот голова определяет тип атаки «некрозавра»: фаербол, физическое воздействие или т.д. Стоит отметить, что питомцу дарована вечная жизнь – через некоторое время после смерти его можно призвать заново.



Но гарантирует ли это хороший результат? Конечно же, нет. Ведь важно органичное сочетание всех идей. Да и многочисленные провалы и обманы научили нас не слишком доверять сладким обещаниям разработчиков и даже сомневаться в том, что видели своими глазами – вдруг финальная версия будет испорчена критическими ошибками и дисбалансом? Но, похоже, Divinity 2 – особый случай. Игра вышла в Германии в конце июля и на PC, и на Xbox 360. Немецкие журналисты проявили исключительное единодушие: оценки проекта разнятся лишь в диапазоне от 80% до 85%. Русскую же версию обещают еще подправить в лучшую сторону. Это обнадеживает! **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГДЕ MGS5? В названии Guns of the Patriots была цифра. И цифра была четыре, и было это хорошо. Но цифры пять в названии ни одной из игр сериала Metal Gear Solid нет, и геймеры всего мира не могут разобраться, чего ждать больше – MGS: Peace Walker или MGS: Rising? Масла в огонь подливает Хидео Кодзима, рассказывая о соперничестве внутренних команд, работающих над играми. Дескать, все деньги идут на Rising, а талантливая команда Peace Walker очень завидует и все равно старается перешагнуть конкурентов. Интрига!

ХИТ?



Игорь Сонин

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Если бы мы ставили оценки демоверсиям, то те три уровня Peace Walker, которые японцы показали на Tokyo Game Show, сегодня же получили бы десять... нет, двадцать баллов! По ним можно составить полное представление о грядущей игре и понять, к чему клонят разработчики из Kojima Productions.

В первом превью, написанном считай что по единственному трейлеру, мы ясно сказали – хватит ставить над сериалом эксперименты, дайте нам нормальную сюжетную кампанию. На TGS мы получили короткий ответ Кодзимы: «Все будет хорошо». Его студия играючи выдает лучшую графику на PSP за все время существования консоли, пишет смелый и актуальный сюжет, разрабатывает уникальный художественный стиль для заставок,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: tactical espionage action
Зарубежный издатель: Konami
Российский дистрибутор: «СофТ Клаб»
Разработчик: Kojima Productions
Количество игроков: до 4
Дата выхода: 2010 год
Онлайн: http://www.konami.jp/mgs_rw
Страна происхождения: Япония

привлекает к озвучке известнейших актеров Японии и вдобавок публикует демоверсию, в которой невозможно найти не то что баг – хотя бы малейшее несовершенство. Такое ощущение, что в Kojima Productions (и еще в Blizzard) игры делаются при помощи какой-то черной магии. Пока весь остальной мир мучительно вычищает ошибки и путается в геймплейных механиках, у этих двух студий всегда все готово, всегда все отлично, а сам Кодзима, кажется, в ус не дует, знай себе раскатывает по выставкам, дает интервью и придумывает гомофобские шуточки для трейлеров. Многие разработчики долго бы отдали, чтобы только узнать – кому нужно продать душу, чтобы потом вот так жить?

МИРНОХОД

На крупнейшей японской игровой выставке общественности представили новый трейлер и японскую демоверсию, которые вы можете посмотреть на диске вот этого самого номера «Страны Игр». Познакомившись с ними, вся мировая игропресса увлеченно пишет, что «стрелочка вниз означает присесть, а кнопка R – стрелять». Это все очень интересно, но мы будем исходить из предположения, что дорогой читатель уже и трейлер посмотрел, и версию вдоль да поперек заиграл, и теперь интересуется – к чему это все идет? Будет ли полная игра такой же великолепной или, страшно сказать, еще лучше?

Безусловно, у сюжетной кампании Peace Walker есть все шансы стать одним из ключевых эпизодов сериала MGS. По сюжету,



Слева: Семидесятые! – Биг Босс все еще прижимается к стенам спиной. Лиць Солид Снейк на старости лет научился таки делать это как надо – лицом вперед.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Портативный Metal Gear Solid с амбициями и талантами большой, «номерной» игры сериала. Чуть меньше диверсий – чуть больше перестрелок, кооператива и мужского слияния.

ЧЕГО БОИМСЯ? Ничего не боимся. Кодзима все делает правильно – он нам это неоднократно доказывал.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Ждем трагичный сингл, массу откровений из жизни Биг Босса, освежающие кооперативные механики, длинную кампанию и сто тысяч миллионов фирменных кодзимовских секретов.

напомним, к Биг Боссу в его тренировочный лагерь в Колумбии заявляются представители правительства Коста-Рики, крошечной страны в Центральной Америке. На ее берега высадились таинственные вооруженные отряды. Их намерения неизвестны, а костариканцы не обладают собственной армией и просят помощи у Биг Босса. Тот нехотя соглашается, попадает в новый круговорот интриг и в общество смутно знакомых персонажей – от красавца-блондина Кадзуки Миллера (Ликвид?) до очкарика-ученого по имени Хью (Отакон?). И их, и совершенно новых героев озвучивают лучшие голосовые актеры Японии - Томокадзу Сугита (Кэн в «Судзумии»), Хидзюки Танака («настоящий» Отакон), Нана Мидзуки (вообще-то она известная поп-звезда, но также озвучивает Хинату в «Наруто»), Роми Пак (Эд в «Стальном алхимике») и, конечно, Акио Оцука (японский голос Снейка, а также Зигзага Маккряка из «Утиных историй»). В переводе на голливудскую систему мер – это как если бы в одном фильме встретились Арнольд Шварценеггер, Джонни Депп, Дэнниел Редклифф, Дэниел Крайг и, до кучи, Пол Маккартни.

Завтраки в Peace Walker по большей части рисованные и принадлежат перу всем хорошо известного комиксиста-австралийца Эшли Вуда. Видимо, не нам одним надоело, что в комиксах по MGS у персонажей на лице можно различить только нос. Вуду был придан нужный импульс, и в Peace Walker у героя есть лица, а у лиц – выражения! Движущиеся картинки со свойственной Kojima Productions легкостью переходят в ролики на движке, а ролики – в три миссии демонстрационного геймплея. Если смотреть со стороны, как люди играют в Peace Walker, то можно во все не заметить самого важного отличия от Portable Ops да и, в общем, от любой другой игры сериала. Но видите ли, в Peace Walker... нельзя ползать. Это звучит смешно и, на первый взгляд, никак не тянет на «самое важное отличие», пока не задумаешься, какие последствия будет иметь это решение в долгосрочной перспективе. Змейкой пролезть под



В PEACE WALKER ОБЪЕКТИВНО МЕНЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДЛЯ ДИВЕРСИЙ И СТЕЛСА, ОСОБЕННО В СРАВНЕНИИ С MGS4.

носом у часового, занять удобную позицию со снайперской винтовкой, спрятаться под грузовиком – нельзя, никак нельзя. О вентиляции, видимо, и вовсе придется забыть. «Мне кажется или в игре действительно стало меньше стелса? – думаешь ты за первым уровнем демоверсии. И лишь столкнувшись с боссом (танк Т-72 «Урал» с уходящей в бесконечность полоской здоровья), понимаешь, что, действительно, диверсией здесь и не пахнет. Идет война наемников Биг Босса против... других наемников, и Metal Gear Solid на этой войне логичным и естественным образом оборачивается шутером, да не простым, а с отличным кооперативным режимом.

ЛЮБОВЬ И КОДЗИМА

Лучшие умы в Kojima Productions давно думали, как добавить в игру совместное

Вверху: Две летающие тарелки и космический челнок с ведром посередине... МЕТАЛ ГИР? НЕ МОЖЕТ БЫТЬ!!!

Годы идут, Снейк хорошеет

- Metal Gear Acid, 2004: Серый мешок вместо костюма, нос из двух полигонов, косма пикселей на голове. А какой фон!



- Metal Gear Solid: Portable Ops, 2006: Значительно более детальный костюм, растительность на лице, в руках штурмовое зеленое пятно.



- Metal Gear Solid: Peace Walker, 2010: Подробная военная форма, проработанное лицо, тщательно выполненное оружие.





прохождение. Но так и не придумали – диверсионные операции Снейка всегда были строго одиночными. Ну в самом деле – какая разница, одному или вдвоем пережидать тревогу в коробке? На TGS представители студии охотно объясняли суть происходящих перемен: до сих пор Metal Gear Solid был «сюжетной» игрой – игрой, которую большинство геймеров проходят один раз, от начала и до конца. Но Peace Walker построен с иным расчетом. Эпический сингл сюжетом, завернутым в узел, в игре безусловно будет. Однако по завершении каждой миссии (всего их более ста) игроку выдается рейтинг успешности, и каждое задание можно «перепройти» с начала, в отрыве от остальной кампании. Зачем? Затем, что по мере прохождения Биг

Вверху: И даже это Peace Walker, а не какой-нибудь свежий милиитари-шутер для PS3.

Внизу: Райден наконец-то сменил пол.

Босс будет набирать разнообразные предметы, которые откроют доступ в новые, ранее недоступные части карты (именно по такому принципу построены игры сериалов Metroid и Castlevania). Ну а в режиме совместного прохождения диверсанты станут помогать друг другу, что тоже откроет целый новый мир неожиданных геймплейных механик.

Подсадить товарища на высокий уступ – это везде есть и всем знакомо. Прятаться вдвоем в «коробке любви» – тоже не бег весть что. Оказавшись рядом с товарищем, можно в любой момент объединиться с ним в неразлучную парочку (устроить, так сказать, мужское слияние). Парочка обладает общим здоровьем и инвентарем. Тот, кто идет спереди, указывает дорогу, а тот, кто сзади – движется автоматически. Комбинация ведущего с баллистическим щитом и ведомого со штурмовой винтовкой в руках приходит в голову сама собой и, действительно, оказывается более чем эффективной. Надоело? Как только герои отходят друг от друга на достаточное расстояние, невидимая связь пропадает сама собой. Кооперативные элементы в Peace Walker довольно любопытны, а главное, абсолютно ненавязчивы. Хочешь пользоваться, не хочешь – не надо. Тот же танк T-72 можно победить и в одиночку, стреляя (долго стреляя) ему в башню из автомата. Но вдвоем, конечно, делать это будет сподручнее, потому что сзади у танка закреплены баки с горючим, и пока машина отвлекается на одного диверсанта, второму сам Бог велел атаковать ее слабое место (разумеется, for massive damage – даже жалко, что у этой фразы нет хлесткого перевода на русский язык). В обычных «диверсионных» миссиях смогут принять участие не более двух человек, а битвы с боссами вместят сразу по две слад-



MGS на TGS

Стенд новейшей игры Кодзими был, наверное, самым популярным на выставке (если не считать шоу-программы от Level 5). Посетители выстраивались в гигантскую очередь, откуда небольшими группами попадали на инструктаж к миловидной японке с автоматом. Она пыталась изображать из себя сержанта американской армии, рявкала на несчастных геймеров и заставляла отвечать «Yes, Boss!» после очередной части эдакого устного тьюториала. Самым веселым был момент, когда в ее лапах оказался интернациональный коллектив из русского, трех американцев и трех мексиканцев. Никто из них не понимал ни слова, но от «yes, boss» отвертеться все равно не удалось. Зато веселил крутящийся на экране ролик – именно там показали коробку love pack для Снейка и его друга. После инструктажа геймеров отправляли либо налево, на single-миссию, либо направо – в мультиплеер. Константин Говорун пошел валить танк в компании трех мексиканцев. Пока те бегали от укрытия к укрытию и оживляли друг друга, он засел на холме со снайперской винтовкой и поубивал простых врагов. С танком не получилось справиться даже гранатами, а потом закончилось время, и всех выгнали. У Натальи в сингле тоже получилось что-то из серии «налево пойдешь – коня потеряешь». Надеемся, вы сможете отомстить за команду «СИ», ведь демоверсия игры лежит на нашем DVD! И никакие злые японцы не выгонят вас после первого Game Over!





кие парочки. На данный момент поддерживается только режим ad hoc, объединяющий несколько консолей без выхода в Интернет. Игры через Сеть в какой-либо форме мы не видели и, возможно, не увидим (это ограничение можно обойти с помощью программы ad hoc party для PS3, но она за пределами Японии даже еще не выпускалась).

ПЯТЬСОТ БАЛЛОВ ИЗ ДЕСЯТИ

Но даже без кооперативных утех, в сингле, Peace Walker кажется нам сильнейшей и, не побоимся этого слова, солиднейшей игрой. В ней объективно меньше возможностей для диверсий и стелса, особенно в сравнении с MGS4 – нельзя ползать и перетаскивать тела врагов, значительно ограничен СQC, относительно простые карты. Это и к лучшему – скажет вам любой, кто пал в неравной борьбе с управлением в Portable Ops. Из любопытства мы прошли демоверсию и с пулеметом наперевес, с пистолетом-транквилизатором; получили в обоих случаях огромное удовольствие. Плюс – классическая одиночная кампания с по-кодзимовски (по-металгировски? как это вообще сказать?) трогательной песней Heavens Divide в finale. Плюс фантастическая по меркам платформы графика. Плюс звездная озвучка и традиционно удачная музыка. Плюс интерактивные заставки как в MGS4. Плюс огромный потенциал для

Это Peace Walker, а вовсе не заставка из новой Kingdom Hearts.

скоростных прохождений и заигрывания знакомых миссий до дыр. Кругом плюсы – и не одного минуса. Сегодня, через несколько часов после публикации демоверсии, я читаю на одном из крупнейших в мире игровых форумов, как какой-то заграничный геймер признается друзьям: «Вы знаете, я наиграл в демоверсию Peace Walker четырнадцать часов и чувствую себя немного виноватым». И кто-то с другой стороны планеты ему отвечает: «Да ладно тебе, не бери в голову. У меня двадцатый пошел...» СИ



Слева: Картина великолепна, графический движок в Peace Walker определенно один из лучших на консоли. Порой смотришь заставки и не можешь различить, что перед тобой – собственная графика или ролики, заснятые еще в Snake Eater.



Слева: Заставки вновь рисуют Эшли Вуд, но теперь он взялся за дело всерьез. Снейк больше не серая калика-малыня. У него теперь есть лицо.



Внизу: Умножению Снейков разработчики не дают сюжетного обоснования. И, надеемся, давать не будут – в истории сериала и без этого черт ногу сломит.



Army of Two: The 40th Day

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360, PlayStation 3, PSP

Жанр:

shooter, third-person

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский дистрибутор:

Electronic Arts

Разработчик:

EA Montreal

Количество игроков:

не объявлено

Дата выхода:

8 января 2010 года

Онлайн:

www.armyoftwo.com

Страна происхождения:

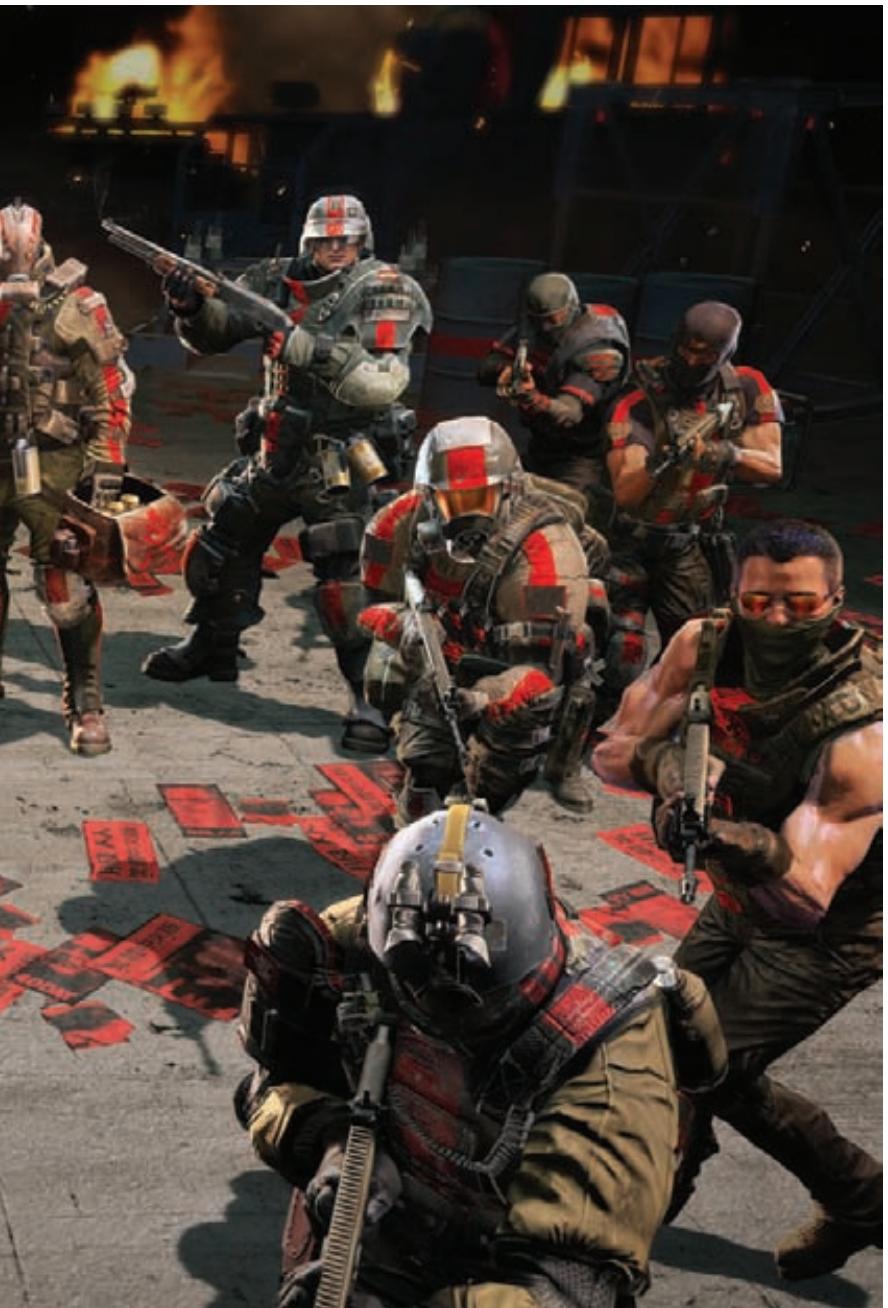
Канада

Тайсон Риос и Эллиот Салем дня прожить не могут, чтобы не угодить в опасный для жизни переплет. Вот и плевое дельце в Шанхае обернулось самой настоящей войной с армией неизвестных террористов. Пора надевать бронированные маски и заряжать оружие!

Оригинальная Army of Two оказалась очень неровной игрой. В EA Montreal задумали сделать захватывающий кооперативный боевик, и это у создателей получилось. Вдвоем проходить новинку было интересно не раз и не два – все фишки успевали пригодиться, а живой напарник позволял осуществлять самые хитрые планы атак. Например, один боец

отвлекал врагов, поливая их свинцом из-за укрытия, а другой в этот момент обходил злодеев с фланга и рассстреливал буквально в упор. Еще один триюк: подобрать дверь автомобиля, превратив ее в импровизированный щит. За спину встает коллега с автоматом, и самопальный бронепоезд отправляется в путешествие: враги мрут как мухи. Увы, новинка так и не сумела превзойти ту же Gears of War, уступив сопернице и по динамике, и

по дизайну, и даже по графике. Вдобавок не всем понравился одиночный режим: кто-то жаловался на совсем уж незатейливый сюжет, кому-то показалось, что AI-напарник не блещет сообразительностью. Но создатели не сдаются: на подходе сиквел – Army of Two: The 40th Day, который унаследует лучшие черты игры-предшественницы и покажет, как в EA Montreal справляются с работой над ошибками.



Степан Чечулин

Победа или смерть

Создатели охотно соглашаются с утверждением, что одним из слабых звеньев первой Army of Two стал именно сюжет. Мол, повествование было настолько тоскливым, что люди с тонкой душевной организацией спешили скорее пропустить пустые ролики. Неудивительно, что в продолжении особое внимание уделяется как раз истории. Само собой, о ключевых поворотах сюжета мы узнаем лишь после релиза, но кое-какие подробности уже известны.

Итак, по замыслу сценаристов, накопив за годы службы не одну сотню тысяч долларов, Риос и Салем открыли частное, так сказать, агентство под названием TransWorld Organization. Работенку бойцы выполняют привычную – спасают заложников, устраниют, на кого укажут и, главное, за чью голову хорошо заплатят. Впрочем, сомневаемся, что в EA Montreal рискнут превратить героев в безжалостных убийц вроде лысого агента 47, так что, вероятно, Риос и Салем берутся только за «правильные» заказы. Какого-нибудь Махмуда Ахмадинежада на тот свет отправят без угрозений совести, но вот мирного фермера Джона из Техаса ни за какие миллионы не тронут.

Все шло хорошо, но, как водится, проблемы начались тогда, когда их не ждали. Наши подопечные выполняли рядовой заказ в Шанхае (можем поспорить, что охотились за очередным узкоглазым наркобароном или торговцем оружием), и тут город атаковали неизвестные войска. Причем вдарили – будь здоров: половина мегаполиса превратилась в дымящиеся руины, где-то упали гражданские авиалайнеры, а жертвы среди местного населения исчисляются сотнями. Как выяснилось, отличились не буйные футбольные фанаты, а неизвестная террористическая организация, вооруженная, естественно, до зубов. Чего хотят ее лидеры, пока неизвестно.

В любом случае, неожиданно Риос и Салем оказались в гуще событий, и теперь им придется сильно постараться, чтобы выбраться из передряги живыми. Декорации вполне соответствуют драматичному зacinu: в Army of Two: The 40th Day все действие происходит на разрушенных боями улицах Шанхая. Никаких секретных лабораторий, тайных бункеров и заводов по производству человекоподобных роботов не предвидится.

Слева: Те самые страшные террористы. Рискнем предположить, что в центре их лидер. Его, наверное, придется убить в finale.

Спасение утопающих

В первую очередь, разработчики стремятся всеми доступными средствами показать, как погибает огромный город, подвергнувшийся атаке террористов. Пока Риос и Салем мчатся по узким переулкам, размахивая оружием и постреливая в злодеев, вокруг творятся страшные вещи: небоскребы, охваченные пламенем, разваливаются на куски, с неба падают подбитые самолеты, повсюду разбросаны тела горожан. Трупами дело не ограничится: сцены хладнокровной расправы террористов с мирным населением включены в обязательную программу.

В «живую» создатели демонстрируют пока только один уровень – местный зоопарк, куда непонятно каким образом занесет главных героев. Зрелище, скажем вам, душераздирающее: все животные мертвые, но еще не ясно, чьих рук это дело. Показывая уровень, кстати, разработчики с видимым



ЭТО ИНТЕРЕСНО

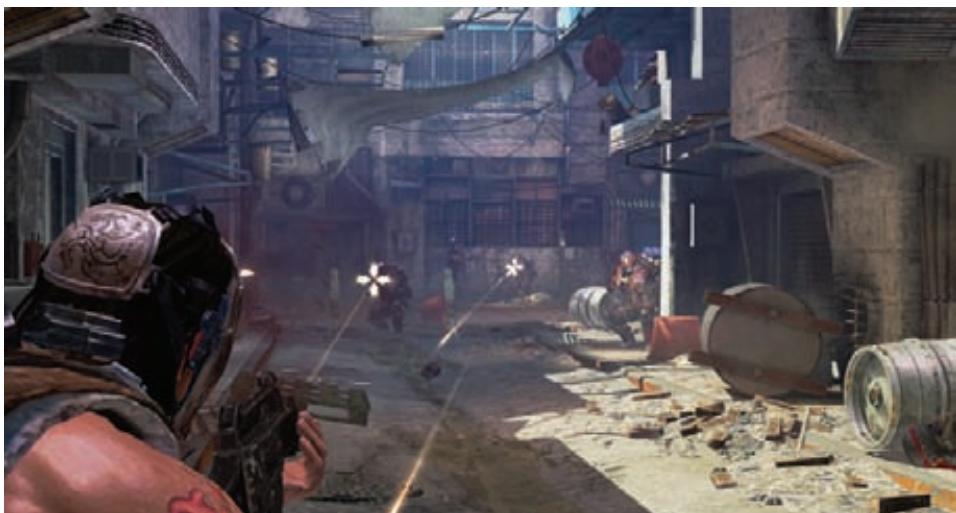


СМЕШНАЯ РЕКЛАМА Чтобы подогреть интерес геймеров к готовящейся игре, в EA придумали действительно очень забавный рекламный ролик: по сюжету, в издательство неожиданно приходят Риос и Салем. Дальше начинается форменное безумие: они бродят по зданию, пьют кофе, испытывают принтер, играют на бильярде и так далее. Очень рекомендуем отыскать этот ролик в Сети. Он того стоит.

ХИТ?



СИСТЕМА «АГРО», КОТОРАЯ ИДЕАЛЬНО РАБОТАЛА В ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ, БЕРЕЖНО ПЕРЕНЕСЕНА И В ARMY OF TWO: THE 40TH DAY.



Комиксы

Как мы уже знаем, разработчики особое внимание уделяют сюжету и моральным дилеммам. Чтобы играть было еще интереснее, после каждого судьбоносного выбора нам коротко покажут, как он повлиял на дальнейшую жизнь того или иного персонажа: предложат серию зарисовок-комиксов. В качестве художников приглашены Крис Бачало (Chris Bachalo) и Джок (Jock).



удовольствием сообщают, что вон там у них пара убитых слонов, здесь полегло стадо бегемотов, тут валяется подстреленная зебра. Именно в таких зловещих декорациях и происходит знакомые нам еще по первой Army of Two сражения. Знакомые потому, что несмотря на смену места действия и совсем иную обстановку, сами стычки по сути остались прежними.

В первую очередь, так же как и раньше, упор сделан на умение Риоса и Салема действовать в команде, а система «агро», которая идеально работала в предыдущей части, бережно перенесена и в Army of Two: The 40th Day. Чтобы успешно расстреливать врагов, снова жизненно необходимо их дурачить: пока один боец отвлекает террористов, другой заходит с тыла, сея смерть и разрушение. Никуда не делись и прочие фирменные приемы: герои, как и прежде, умеют «забрасывать» друг друга на высокие уступы. А если попадают в окружение, то, стоя спиной к спине, отстреливаются от наступающих отовсюду недругов. Впрочем, чтобы геймеры не скучали, создатели припасли и пару свежих трюков.

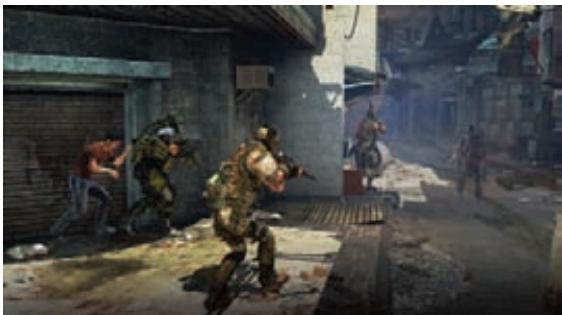
Простой пример: все в том же зоопарке Салем и Риос станут свидетелями того, как несколько террористов, стоя возле упавшего самолета, начнут выяснять отношения. Бандитов всего трое, так что самый очевидный вариант действий – кинуть гранату или расстрелять злодеев в упор. Однако можно поступить иначе: незаметно подкрасться к одному из врагов, крепко взять его за шкирку, превратив таким образом в живой щит, и наставить пистолет на ошалевших соратников несчастного. Те, понятное дело, от страха напрудят в штаны, покорно сложат оружие и встанут на колени. Тут из-за укрытия выйдет на-

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Неразлучные герои первой Army of Two – злые мужчины в железных масках – вновь спешат на передовую. Суть игры не изменилась – это по-прежнему кооперативный шутер, однако создатели обещают реализовать несколько очень важных задумок.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что новшества – моральные дилеммы и фокусы с хитрым обезвреживанием противников – так и останутся забавной, но бесполезной фишкой.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сражения станут еще более захватывающими, дополнительные возможности героев действительно пригодятся, а сюжет, как и обещают разработчики из EA Montreal, будет интриговать до самого финала.



Слева: Еще один отличный способ разделаться с врагами: герой делает вид, что испугался и готов сдаться в плен. Враги приближаются к нему, и тут из-за угла вылетает напарник, укладывая неприятелей автоматной очередью.

парник и наденет на мерзавцев наручники. Бескровные операции нужны не только для того, чтобы разнообразить происходящее. За арест бандитов героям начисляют очки светлой стороны Силы, а значит, они могут рассчитывать на редкие виды оружия и солидную прибавку к пенсии. Если же бездумно расстреливать всех подряд, то премировывать будут уже очками темной стороны Силы. Ситхами Риос и Салем от этого не станут, но денег и особо мощных стволов им не видать как своих ушей.

Кроме того, подобные дилеммы, по мнению создателей, позволят лучше почувствовать характеры персонажей. Ведь далеко не всегда решение сводится к тому, убить или оставить в живых очередного террориста. Например, однажды наши герои нагрянут, судя по всему, в какой-то магазин, и попытаются разжиться новым оружием. В самый неподходящий момент ввалился охранник, дрожащей рукой наведет на мародеров пистолет и потребует вернуть пушки на место. Игрову предлагают решить, подчиниться приказу или нет (соответственно изменится концовка эпизода). Неизвестно, правда, насколько сильно выбор вариантов влияет на сюжет в

целом, а также будет ли от него зависеть развязка всей истории.

Другие фокусы

Как вы наверняка помните, одной из отличительных особенностей Army of Two были весьма обширные возможности по улучшению оружия. Помимо того, что на заработанные деньги позволялось приобретать новые стволы, уже купленные можно было всячески апгрейдить. Особым же шиком считалась затворярься каким-нибудь золотым АК-47 и из него расстреливать недругов. Проку от покупки немного, зато такой подарок точно мог согреть душу поклонникам главного эпера всея Руси Тимати.

В сиквеле создатели планируют еще основательней разнообразить тюнинг оружия. На прошедшей Comic-Con 2009 представители EA Montreal подробно проиллюстрировали новую схему апгрейдов и, судя по увиденному, любую пушку можно будет легко превратить в совершенно адское орудие. Менять позволяет все: стволы, магазины, корпуса, приклады. Разрешат надевать глушители, прикручивать оптические прицели – вариантов сотни. Уникальность

Игра называется Army of Two: The 40th Day, что, по мнению всенародно любимого «Промта», переводится как «Армия Два: сороковой день».

Мы решили вспомнить, какие еще интересные события связаны с сороковым днем в нашем мире. Вот что вышло:

- Как известно, поминки устраивают на 3-й, 9-й и, конечно, 40-й день после смерти.
- Младенцев положено крестить на сороковой день после рождения.
- Согласно Новому Завету, Господь вознесся на небеса на 40-й день после воскрешения.
- По старым киргизским обычаям, колыбель новорожденному нужно ставить только на 40-й день после рождения.
- Существует поверье, согласно которому отмечать свой 40-й день рождения – плохая примета.
- Число 40 в нумерологии символизирует необходимое время для физической и духовной трансформации. Чтобы это ни значило.
- Большое значение числу 40 придавали пифагорейцы: талисман с числом 40 помогал при беременности, которая, как они считали, продолжается 7 раз по 40 дней.
- Если верить Библии, израильский народ ровно 40 лет скитался по пустыне, прежде чем достиг Земли Обетованной.
- Великий пост, как известно, тоже продолжается ровно 40 дней.

еще и в том, что теперь удастся приладить к одной винтовке детали от другой. Скажем, никто не помешает вам оснастить М4 корпусом от автомата «Калашникова», прикладом от Г3А4 и нахлобучить оптику от СВД. Эффективность сборки в любой момент можно оценить по наглядным шкалам, которые показывают меткость, убойную силу и скорость стрельбы всей этой дикой конструкции. Для любителей экзотики припасены совсем уж безумные варианты: в качестве глушителя использовать банку из-под газировки, а на место штыка поставить обычный кухонный нож. В общем, судя по всему, в меню апгрейдов игроки проведут немало времени.

И – да, специально для поклонников Тимати сообщаем: автомат «Калашникова» по-прежнему можно украсить стразами и золотом. Были бы деньги.

Железная маска

Управление станет куда более отзывчивым и удобным. Отныне, чтобы кинуть гранату, достаточно зажать кнопку Y (в случае с геймпадом для Xbox 360). Заодно в любой момент можно исполнить, так сказать, синхронный снайперский выстрел. Взял на мушку врага, нужно дождаться, когда напарник сделает то же самое, затем нажатием кнопки запустить обратный отсчет и через пару секунд бац! – два трупа. Поменялась система укрытий: отныне она еще больше напоминает Gears of War. Герои умеют картишно прижиматься к стенам, вести огонь вслепую или высаживаться, чтобы прицельно пальнуть в неприятелей. Еще одна хорошая новость – теперь позволят подбирать трофеиное оружие. Правда, ненадолго: расстреляв обойму, герои сразу выбрасывают «чужие» пушки и достают родные стволы.

Графика, конечно, тоже похорошееет. Салем и Риос весьма неплохо анимированы, очень естественно двигаются и ныряют за укрытия, ловко выполняют фирменные трюки. Кроме того, на сей раз мы не раз увидим лица персонажей. Если в Army of Two Салем и Риос поднимали «забрала» только в заставках, то теперь устраивают себе пере-

Враги станут намного умнее. По заверениям разработчиков, они теперь умело прятчутся, а также обучены засекать героев на слух.



дышки и во время миссий. Когда намечается заварушка, герои опускают железные маски, как только смолкают выстрелы – поднимают. Дескать, можно расслабиться и собрать боеприпасы.

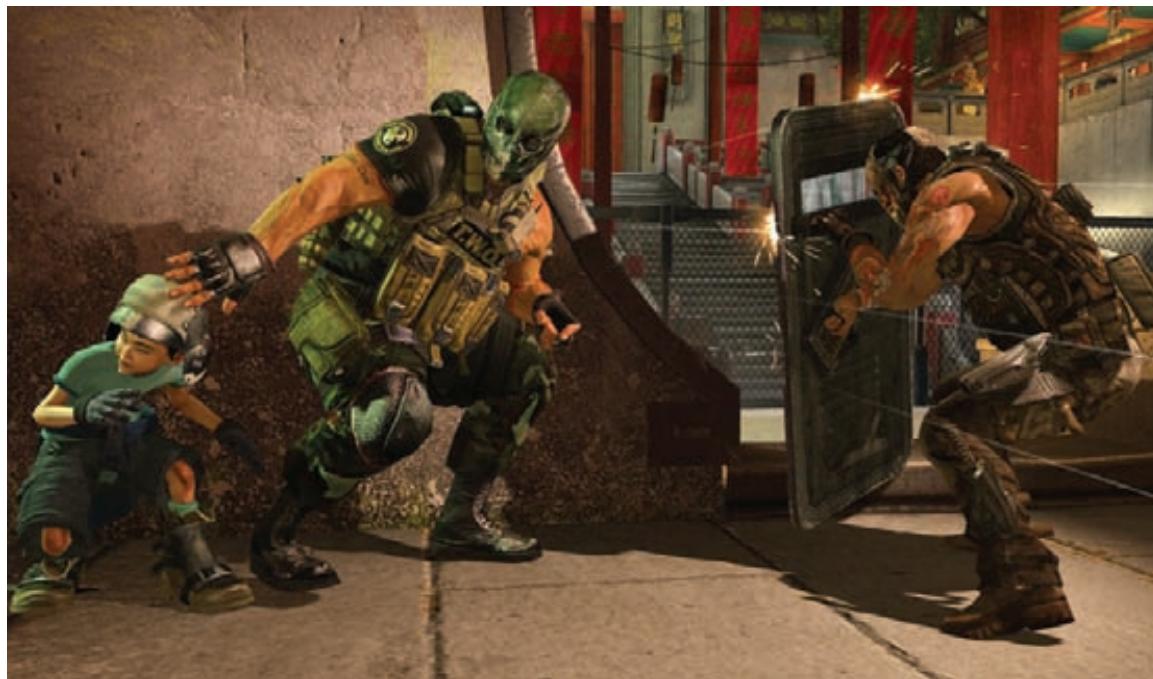
Разработчики из EA Montreal не скрывают, что Army of Two получилась не совсем такой, как они задумывали. Мол, именно поэтому в итоге средняя оценка игры в прессе оказалась не такой уж и высокой, а продажи – не слишком активными. Так вот Army of Two: The 40th Day – это, если хотите, «правильный» шутер. Тот, который планировали собрать изначально, но по объективным, видимо, причинам не смогли. Разработчики сохраняют уже полюбившихся героев, не трогают зарекомендовавшую себя с лучшей стороны игровую механику и не склоняются на улучшения: удобное управление, осмысленный сюжет и новые кооперативные фокусы героев. Действительно хочется верить, что теперь у EA Montreal все сложится так, как надо, а мы получим блестящий боевик, который подарит нам много незабываемых часов. **СИ**

Помощь из космоса

Те, кто играл в первую Army of Two, наверняка помнят прекрасный GPS, который не раз выручал в сложных ситуациях. Например, стоило нам заблудиться в трех соснах, и программа заботливо подсказывала верный маршрут. В Army of Two: The 40th Day устройство стало еще полезней. Теперь оно не только указывает путь, но и позволяет засекать врагов сквозь стены. Кроме того, с его помощью можно «помечать» врагов для напарника, чтобы он их увидел и, соответственно, мог отправить на тот свет метким выстрелом прямо сквозь эту самую стену.



Вверху: Созданию руин разработчики уделяют самое пристальное внимание: кругом все пылает, что-то регулярно взрывается.



Слева: Откуда взялся ребенок, мы, честно говоря, сказать затрудняемся. Но ясно одно – это точно не внебрачный сын одного из наших героев.

TONY PRINCE
ВЛАДЕЛЕЦ НОЧНОГО КЛУБА
THE BALLAD OF GAY TONY



grand theft auto

Episodes From
Liberty City

Реклама

ДВЕ ПОЛНЫЕ ИГРЫ: THE BALLAD OF GAY TONY и THE LOST AND DAMNED



ONLY ON
XBOX 360

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



А МОЖЕТ, ВСЕ-ТАКИ ОФФЛАЙН? По словам дизайнера Knights of the Old Republic II – The Sith Lords Джона Стэффорда, в 2004 году уже вовсю готовилась третья часть «Рыцарей». У команды был готов сюжет будущей игры, придуманы основные персонажи и десятки квестов, но из-за финансовых проблем LucasArts проект отменили. Впрочем, небольшой шанс на появление прямого продолжения «Рыцарей Старой Республики» все-таки остается – Фергус Уркхарт из Obsidian Entertainment уже заявил о готовности компании заняться сиквелом.

ХИТ?



Дмитрий
Злотнищий

PC



Star Wars: The Old Republic

Справа: Штурмуй Храм джедаев, ситхи перебили половину членов Совета.

Едва ли стоит объяснять, какой эффект производит словосочетание «MMORPG по мотивам «Звездных войн» за авторством BioWare», но на всякий случай мы расшифруем. Лучшие в мире специалисты по ролевому жанру, взяв за основу популярнейшую вселенную, планируют совершить революцию в мире онлайновых игр.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
role-playing,MMO,sci-fi

Зарубежный издатель:
LucasArts

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:
BioWare Austin

Количество игроков:

тысячи

Дата выхода:

24 сентября 2010 года

Онлайн:

www.swtor.com

Страна происхождения:

США

Eсли спросить поклонников «Звездных войн» – особенно тех, кто помоложе и не застал Rebellion или X-Wing Vs. TIE Fighter – о лучшей игре по мотивам Саги, без сомнения, девять из десяти остановят свой выбор на Knights of the Old Republic. Оригинальная история, которая по накалу страстей и глубине сюжета не уступала фильмам Лукаса, вкупе с классическим ролевым геймплеем обеспечили игре самый радушный прием у любителей джедайского эпоса, да и просто ценителей жанра RPG. Естественно, как только в 2007 году появились слухи о новом совместном проекте LucasArts и BioWare, публика затаила дыхание в ожидании официального анонса третьей части «Рыцарей Старой Республики». Однако у канадцев были другие планы – они давно

хотели попробовать себя на прибыльной ниве многопользовательских ролевых игр и решили, что вселенная «Звездных войн» станет самым подходящим полем для амбициозного эксперимента. Надо ли говорить, что реакция поклонников на анонс Star Wars: The Old Republic была неоднозначной. С одной стороны, вряд ли кто-то вспомнит, когда BioWare разочаровывала своих поклонников, а с другой – ожидали чего угодно, только не World of Warcraft во вселенной «Звездных войн». Тем более и первая MMORPG о далекой галактике, Star Wars Galaxies, оставляла желать лучшего.

Разработчики тут же откrestились от подобных аналогий и поспешили успокоить публику, заявив, что The Old Republic будет совершенно не похожа на существующие ныне MMORPG. Более того – она заменит разом десяток сиквелов Knights of the Old

Republic, а по масштабности повествования превзойдет все предыдущие творения BioWare вместе взятые. Учитывая, что именно история в играх канадцев всегда стояла на первом месте, заявление более чем смелое. Впрочем, оно не лишено оснований, ведь уже события, ведущие к завязке основного конфликта The Old Republic, могут похвастаться неподражаемым размахом.

В той же галактике немногим позднее

С тех пор как Реван вернулся на светлую сторону Силы, одолел Дарта Малака, уничтожил Звездную кузницу и направился в Неизведанные регионы на поиски истинных ситхов, минуло три сотни лет. И когда жителям далекой галактики начало казаться, что на конец наступил «золотой век», из тех самых

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Главная, а скорее даже единственная претендентка на то, чтобы свергнуть World of Warcraft с пьедестала лучшей MMORPG современности и произвести переворот в жанре.

ЧЕГО БОИМСЯ? Компания Музыки и Зещука нас еще ни разу не разочаровывала, и все-таки новый (пусть смежный) жанр вкупе с недетскими амбициями всегда оставляют возможность для провала. Как ни крути, а Star Wars Galaxies ожиданий не оправдала, хотя и ее разработкой занимались не последние люди в индустрии.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Чуть более десяти лет назад молодая канадская студия BioWare неожиданно совершила революцию в жанре однопользовательских ролевых игр, который в те годы переживал глубочайший кризис идей. Теперь пришла пора спасать находящиеся в стагнации MMORPG – надеемся, канадцы и на сей раз не оплошают.



Неизведанных регионов пришла новая, вернее, старая беда – Империя тех самых ситхов. В «Звездных войнах» эта организация имеет дурную привычку – подобно Фениксу, возрождаться каждые несколько сотен лет и втягивать мир в очередной кровавый конфликт.

Нынешняя Империя обезбрана своим появлением темному лорду, который уже во времена Ревана был древним старцем – к началу The Old Republic этот таинственный ситх разменял пятнадцатый век. Времени он даром не терял – воспитывал учеников, коих

набралась не одна сотня, и строил милитаризированное государство, чтобы поставить на колени ненавистных джедаев и Республику. Когда Император, личность которого остается одной из главных загадок будущей игры, посчитал, что его армия готова к полномасштабной войне, ситхи атаковали границы Республики. Для миролюбивой страны нападение стало полнейшей неожиданностью, но, несмотря на череду поражений и вмешательство воинственных мандалоров, выступивших на стороне ситхов, Республика устояла,



Пока ни один джедайский класс не был подтвержден официально, но в том, что они появятся в игре, сомневаться не приходится.



Вверху: В сюжетных инстансах, которые разработчики предпочитают называть «флэшпойнтами», смогут одновременно принимать участие до шести игроков.

Справа: Ситхи способны объединяться против общего врага, но подобные союзы недолговечны, и вскоре им на смену приходят междуусобицы – именно поэтому через три тысячи лет в галактике останется лишь два темных лорда.



и началась Великая галактическая война, длившаяся почти три десятилетия. Медленно, но верно чаша весов склонялась на сторону ситхов, когда они внезапно предложили Республиканцам начать мирные переговоры. Пока дипломаты занимались словесными

баталиями, ситхи нанесли мощный удар в самое сердце Республики. Столичная планета Корусант была захвачена и разграблена, Верховный канцлер убит, Храм джедаев сожжен, сотни рыцарей погибли в бою... Вину за поражение неблагодарный народ возло-

жил на джедаев, и те были вынуждены отправиться в изгнание на свою прародину, чтобы собраться с силами.

Как ни странно, в ситхах взыграло чуждое им миролюбие и они не стали развивать успех, а всего лишь навязали Республике невыгодные условия перемирия. Вскоре Император передал дела дюжине ближайших сподвижников – Темному совету – и отправился невесть куда по каким-то своим жутко секретным делам.

Конечно, Республика и Империя не смогут долго жить в согласии – постоянно вспыхивающие пограничные конфликты не оставляют сомнений, что вскоре на смену «холодной войне» придет новое вооруженное противостояние галактического масштаба. Именно в это неспокойное время стартуют события The Old Republic.

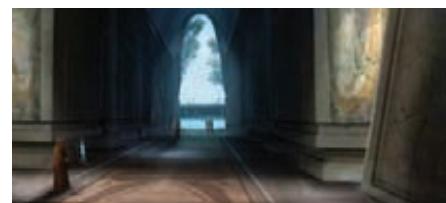
Все пути открыты

Надо отдать сценаристам BioWare должное – завязка сюжета выглядит многообещающей.

ВСЕ КЛАССЫ ПОЛУЧАТ ПО СОБСТВЕННОЙ УНИКАЛЬНОЙ КАМПАНИИ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ В СОТНЮ-ДРУГУЮ ЧАСОВ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ ЛИШЬ ФРАГМЕНТ ОГРОМНОЙ МОЗАИКИ ПОД НАЗВАНИЕМ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC.

Родина джедаев

Если пустынный Коррибан, родина ситхов, появляется едва ли не в каждой игре по «Звездным войнам», то колыбель джедаев до сих пор оставалась в тени и лишь пару раз упоминалась в книгах о далекой галактике. Впервые она представлена перед нами в Star Wars: The Old Republic. Планета называется Тайфон – когда-то именно на ней была обнаружена Сила, и вскоре разразился конфликт между адептами темной и светлой стороны, который опустошил цветущий мир. Немногие выжившие покинули родину и основали орден джедаев, а Тайфоне благополучно забыли, и обнаружили вновь лишь после начала Великой галактической войны. Именно там укрылись рыцари ордена после того, как Корусант пал и их Храм был разрушен.

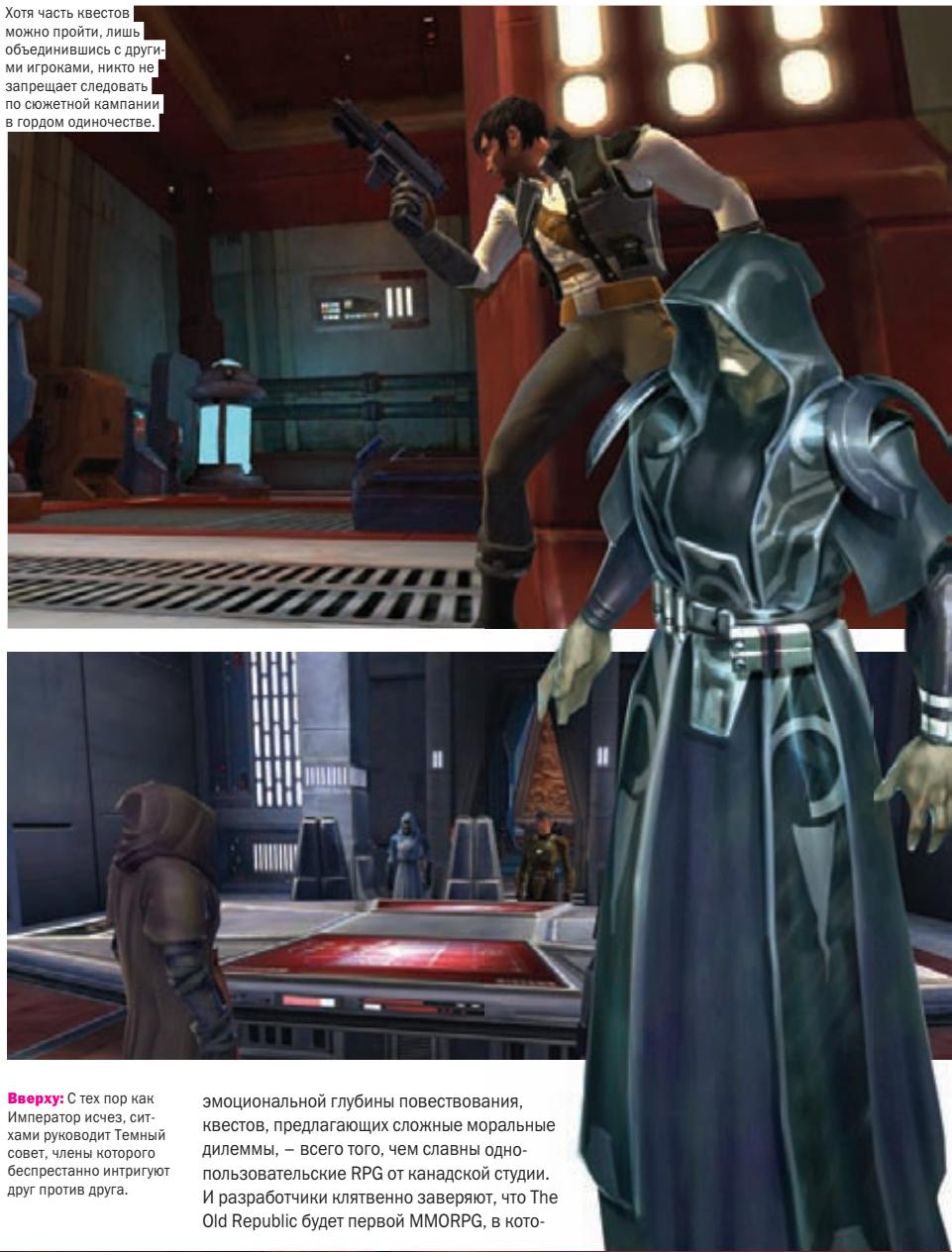


Во-первых, используя узнаваемые атрибуты популярной вселенной, канадцы предложили достаточно самобытный вариант развития событий, огромные возможности которого видны невооруженным глазом. Нас, без сомнения, ждет и подковерная борьба вероломных ситхов, и детективные расследования (кто же все-таки этот Император?), и глобальные сражения, как в космосе, так и на поверхности планет, и многое другое, чем славна космическая сага Джорджа Лукаса. Во-вторых, действие перенесено в эпоху, которая раньше авторами «Звездных войн» игнорировалась – то есть, разработчики совершенно не скованы жесткими рамками уже существующей истории и могут сочинять практически любые сюжеты. Наконец, в-третьих, игроки получат возможность принять участие в событиях поистине эпического масштаба, равных которым даже далекая галактика еще не видела: тысячи джедаев и ситхов, не говоря уж об армиях Республики и Империи, только и ждут возможности вновь пустить друг другу кровь.

Естественно, встать мы сможем на сторону как Республики, так и Империи, впрочем, ничто не помешает плюнуть на высокие материи, присоединиться, скажем, к гангстерскому картелю хаттов и жить в свое удовольствие.

Правда, классы будут все-таки жестко привязаны к одной из двух противоборствующих сторон. Понимая, насколько более интересными джедаи с ситхами выглядят по сравнению с неспособными использовать Силу героями, разработчики пытаются за счет увлекательных историй привлечь внимание игроков к другим вариантам карьеры. От того, какого персонажа вы решите создать, будет зависеть не только набор его способностей и стиль игры, но и развитие сюжета. Все классы получат по собственной уникальной кампании продолжительностью в сотни-другую часов, каждая из которых продемонстрирует лишь фрагмент огромной мозаики под названием Star Wars: The Old Republic. Рэй Музыка, Грэг Зещук, а следом за ними и прочие сотрудники BioWare в один голос твердят, что существующим ныне много-пользовательским ролевым играм катастрофически недостает хороших сюжетов,

Тота часть квестов можно пройти, лишь объединившись с другими игроками, никто не запрещает следовать по сюжетной кампании в гордом одиночестве.



Верх: С тех пор как Император исчез, ситхами руководят Темный совет, члены которого беспрестанно интригуют друг против друга.

эмоциональной глубины повествования, квестов, предлагающих сложные моральные дилеммы, – всего того, чем славны однопользовательские RPG от канадской студии. И разработчики клятвенно заверяют, что The Old Republic будет первой MMORPG, в кото-

Наследие дроида – убийцы HK-47 продолжает жить в далекой галактике.



По обе стороны баррикад

На настоящий момент разработчики анонсировали четыре из восьми классов персонажей – по два для Республики и Империи. Правда, не стоит забывать, что это – лишь архетипы, на основе которых можно будет создать гораздо более сложных героев.

Солдаты Республики. Закованные в белую броню элитные бойцы только внешне напоминают недалеких штурмовиков из классической трилогии, которых штабелями укладывал Люк со товарищи. Понимая, что новая война с Империей не за горами, Республика начала подготовку специальных подразделений, способных справиться с самыми ответственными заданиями. Главные козыри этого класса – наиболее совершенное вооружение в галактике и отточенные боевые навыки. Ближайший аналог из фильмов – клоны-штурмовики.

Контрабандисты. В мутной водице межгалактической войны рисковые и удачливые люди всегда сумеют поймать удачу за хвост. Но на этот раз даже свободолюбивые контрабандисты не смогли остановиться в стороне и после долгих колебаний поддержали Республику, хотя большинство из этих сорвиголов продолжает в каждом деле искать свою выгоду. Лучший выбор для тех, кто предпочитает пускать в ход не оружие, а хорошо подвешенный язык или вовсе избегать открытого противостояния, используя навык скрытности. Ближайший аналог из фильмов – Хан Соло.

Воины-ситхи. Из официально объявленных классов лишь они могут использовать Силу и световые мечи, что и предпочитают делать без лишних разговоров. Ситхи не ищут обходных путей и идут к своей цели напрямик, сметая любые преграды. Они по праву считаются главной ударной мощью Империи и по боевым качествам превосходят большинство джедаев, но грубая сила – далеко не самое надежное средство для решения проблем. Ближайший аналог из фильмов – Дарт Мол.

Охотники за головами. Кто-то верит, что любая жизнь бесцenna – эти наемные убийцы считают, что у каждой жизни есть своя цена, а Империя редко скучится, когда можно чужими руками устранить очередного врага. Естественно, уж кто-кто, а охотники за головами во время «холодной войны» на безработицу пожаловаться не могут. Лучшие из них, благодаря уникальному снаряжению и хитроумным уловкам, в бою не уступят даже джедаям. Ближайший аналог из фильмов – Боба Фетт.



Слева: Использование темной стороны Силы всегда отрицательно сказывается на внешности героя.

рой все эти элементы не просто появятся, но станут основополагающими.

Ценители творчества BioWare привыкли, что в их произведениях мир буквально вращается вокруг героя и его поступки кардинально влияют на развитие сюжета. Казалось бы, подобное по определению невозможно реализовать в формате многопользовательской ролевой игры, но Музыка, Зещук и компания не привыкли отступать. Они полны решимости создать MMORPG нового поколения, в которой каждый почувствует себя Героем не потому, что прокачал персонажа до максимального уровня, а благодаря вовлеченности в эпическое повествование.

Как в тех же «Рыцарях Старой Республики» или Mass Effect, основой геймплея в The Old Republic станут разнообразные квесты и диалоги. Вот только перезагрузок не предусмотрено, и переиграть неудачный эпизод не выйдет, что моментально поднимает градус драматизма и побуждает ответственное относиться к каждому слову, а тем более поступку. Ведь большинство ваших решений повлечет за собой те или иные последствия. Этую систему канадцы демонстрируют на примере миссии с участием воина-ситха и охотника за головами. Партнёры отправляются на имперский корабль, командир которого не подчинился приказу начальства.

Какое бы решение вы ни приняли — казнить мятежного офицера или помиловать, оно в любом случае аукнется, когда ваш звездолет будет атакован республиканским крейсером. К тому же, проявляя великодушие или жестокость, персонаж, совсем как в «Рыцарях Старой Республики», получит очки светлой или темной стороны, что впоследствии скажется на доступных ему навыках и отношении NPC к герою.

Привнести в онлайновую ролевую игру черты, пока свойственные лишь однопользовательским, – сложнейшая задача, но успех сулит BioWare потрясающие воображение дивиденды.



К сожалению, как только речь заходит о том, как конкретно столь амбициозная концепция будет воплощаться в игре, предполагающей участие тысяч геймеров, разработчики начинают строить из себя пленных партизан или отделяются общими фразами, мол, все будет здорово – вот увидите.

Никто не уйдет обиженным

Вообще, слова «первая MMORPG, в которой...» звучат применительно к Star Wars: The Old Republic постоянно. Впервые в истории жанра все реплики будут озвучены – да, совсем как в Mass Effect. Живые голоса призваны сделать погружение в игровой мир окончательным.

Систему диалогов намерены реализовать по аналогии с Mass Effect: нам на выбор будет предоставлено лишь «краткое содержание» возможных откликов вместо готовых фраз. Правда, не стоит забывать и о специфике MMORPG – исход беседы будет зависеть от всех участвующих в ней игроков. В демонстрационных версиях The Old Republic ответчик выбирался случайным образом, но, разумеется, в итоге столь важный элемент игры будет опираться на более строгую механику, основанную на социальных навыках героев.

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО THE OLD REPUBLIC ДОЛЖНА БУДЕТ САМА АДАПТИРОВАТЬСЯ ПОД ЗАПРОСЫ ГЕЙМЕРА.

Еще одно новшество, доставшееся онлайновым «Звездным войнам» в наследство от Mass Effect: персонажи, предпочитающие бластер световому мечу, в сражениях вовсю пользуются укрытиями. Превратить The Old Republic в полноценный экшн канадцы и не мечтают, но обещают сделать боевые сцены достаточно динамичными и тактически глубокими.

Но самое интересное заключается в том, что The Old Republic будет сама адаптироваться под запросы геймера. Если он заскучает онлайном и не представляет RPG без PvP и рейдов за вожделенным новым уровнем, то именно их такой человек в The Old Republic и обнаружит. Правда, до примитивных квестов в стиле «убей N противников, принеси X скальпов» в BioWare опускаться не собираются.

Те же, кому по душе геймплей однопользовательских RPG студии, смогут, как в тех же «Рыцарях Старой Республики», вдумчиво



За рамками игры

Крупные игровые проекты по «Звездным войнам» всегда становились для LucasArts поводом продать многочисленной армии поклонников Саги сотни наименований сопутствующей продукции, и The Old Republic, судя по всему, не станет исключением. При поддержке издательства Dark Horse еженедельно на официальном сайте игры публикуются трехсторонний веб-комикс, рассказывающий предысторию The Old Republic, а редактор книжной серии «Звездные войны» Сы Ростони уже анонсировала одноименный роман. И почему-то кажется, что этим дело не ограничится.



Вверху: Впервые взять штурмом и разрушить Храм ситхи сумели лишь под занавес Великой галактической войны. Впрочем, джедаи и ранние доводились бросать свою цитадель – во время событий Knights of the Old Republic II.

проходить квесты, неспешно следуя по сюжету, с той лишь разницей, что места многих NPC займут живые люди. И именно на таких геймеров в первую очередь ориентируются в BioWare Austin – подразделении, которое было создано специально для работы над The Old Republic в 2006 году. Однако не стоит думать, что проект доверили новичкам – костяк команды составляют ветераны индустрии, имеющие за плечами опыт работы над Baldur's Gate II, Knights of the Old Republic и Mass Effect.

Чтобы старые поклонники BioWare почувствовали себя в The Old Republic как дома, в игре появятся и другие атрибуты одиночных RPG: например, можно будет заполучить напарников, контролируемых искусственным интеллектом, и даже завести с кем-нибудь из сопартийцев любовные отношения.

Надеются канадцы привлечь и ту аудиторию, которая обычно игнорирует западные онлайн-игры из-за необходимости ежемесячно вносить абонентскую плату. Никакой конкретной информации об экономической модели, которая будет использована в The



Old Republic, пока не разглашалось, но слова «микротранзакции» и «ежемесячный взнос не для всех» звучат в речах разработчиков с регулярностью, вселяющей надежду в сердца любителей халавы.

Впрочем, мы прекрасно знаем, что попытки угодить всем сразу часто оканчиваются плачевно даже у самых маститых разработчиков.

Поначалу возникло немало вопросов и относительно оформления игры – то, что разработчики называют стилизованным реализмом, на первых скриншотах выглядело как пародия на анимационный сериал Clone Wars, визуальный стиль которого до сих пор вызывает у многих любителей «Звездных войн» рвотный рефлекс. Если в детском мульти сериале гротескные черты героев и пестрые краски еще уместны, то в серьезной игре аналогичный видеоряд выглядело дико. К счастью, за последний год художники всерьез потрудились и, хотя персонажи все еще страдают от некоторой мультишности, а их движения не слишком естественны, сейчас The Old Republic предстает достойной наследницей оригинальных «Рыцарей Старой Республики». Впрочем, насколько бы интересным проектом Star Wars: The Old Republic ни казалась на словах, к разработчикам все еще есть немало вопросов. Будем надеяться, что к релизу сотрудники BioWare сумеют найти на них убедительные ответы, и тогда, вполне возможно, их детище станет не просто хитом, а новой вехой в развитии всей индустрии. **СИ**

Внизу: Покинув Корусант, джедаи основали Храм на Тайфоне. Планета выглядит мирной и гостепримной, но хранит немало мрачных тайн.





UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

По следам Марко Поро

Герой и авантюрист Натан Дрейк этой осенью возвращается на PlayStation® 3 в игре *Uncharted 2: Among Thieves™*. Все уже готово к его следующему приключению: бесценный самоцвет, высокогорные долины, мифы и легенды древнего Непала, оживающие на глазах, пропавший флот и могущественные враги. Вот подкинула Натану загадку великий путешественник Марко Поло! Итак, для тех, кто предстоит узнать Марко Поло истории: краткий обзор того, что вам стоит знать о Марко Поло и его эпохе.



ПРИ ДВОРЕ. Семейство Поро провело вдали от родной Венеции 24 года, из них 17 - при дворе Хубилай-хана, в самом сердце огромнейшей из земных империй. В то время, когда перевоз в соседний город уже считался серьезным путешествием, а многие проводили жизнь, ни разу не покинув городских стен, эта семья преодолела более 24 тысяч миль. Одно путешествие в Китай заняло три с половиной года.

ЧЛОВЕК БЕЗ ЦЕЛИ. В 1271 Марко в нежном
возрасте 17 лет совершил свое первое
путешествие в Китай. Его отец получил от
правителя Китая Хубилай-хана разрешение
привезти в страну христианских
миссионеров. И счастью для Марко Поро, ему
тоже разрешили отправиться в это
путешествие длиною в жизнь.



заслуженная слава. Илья Марко Поло стоит в одном почетном ряду с Джоном Ленноном, Джоном Ф. Кеннеди и Шарлем де Голлем. Так же, как и они, великий венецианский путешественник дал свое имя аэропорту родного города. Но до сих пор остается загадкой, тем руководствовался галопек, называвший в гостях знаменитого венецианца переду овец...

Чтобы узнать больше о магическом камне Чинтамани и Шамбале, известной также как Шангри-Ла, помогите Натану разгадать загадку Марко Пого. Приобрети игру *Uncharted 2: Among Thieves*. Ищите ее в магазинах с 14 октября. www.unchartedps3.com



Assassin's Creed II

До выхода Assassin's Creed II осталось совсем немного времени, но мы все-таки улучшили момент, чтобы задать продюсеру Себастьену Пуэру последние вопросы перед тем, как увидеть все своими глазами.



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Мы знаем, что Эцио будет использовать планер Леонардо, но стоит ли нам ждать появления в игре других творений да Винчи – танка, субмарины или паровой пушки?

Леонардо и правда был великим изобретателем, и нам хотелось, чтобы он не просто фигурировал в сиквеле, а играл важную роль, так что мы немного адаптировали его биографию в соответствии с требованиями сюжета. Леонардо – один из близких друзей Эцио, и он изобретает улучшения для потайных клинов героя. Один из последних апгрейдов – пистолет, который вы могли видеть в трейлере на E3. Это оружие однозарядное, так что придется стратегически выбирать момент для выстрела. По ходу игры вы будете общаться с Леонардо и сможете посетить его мастерскую, где он придумывает и конструирует механизмы для клинов Эцио и другие устройства.

А увидим ли мы да Винчи знакомым нам по автопортрету стариком или молодым человеком?

Да, мы себе поставили нелегкую задачу: сделать Леонардо да Винчи не всем известным старцем, а юношем – ведь действие игры происходит, когда он еще был молод. Впрочем, наша команда была только рада принять этот вызов: основываясь на более поздних портретах Леонардо, воссоздать его облик в молодости.

Свяжет ли Assassin's Creed: Bloodlines первую и вторую части игры, или это будет просто еще одно приключение Альтаира?

Assassin's Creed: Bloodlines продолжает историю Альтаира сразу после событий Assassin's Creed – теперь он охотится за тамплиерами на Кипре. Это единственная игра, объясняющая, как связаны первая и вторая части. Только из нее можно узнать о происхождении Эцио и Кодекса.



А вы сами-то верите в тайный заговор, описанный в сериале?

Ну конечно, Assassin's Creed же строго следует историческим фактам.

Собираетесь ли вы ответить на «любезность» Хидео Кодзими и дать Эцио секретный костюм Старого Снейка?

Мы ничего такого не анонсировали.

Как изменится механика паркура, кроме возможности использовать крылья (которая, строго говоря, паркуром не является)? Будем ли мы по-прежнему залезать на стены? Пустят ли нас внутрь вилл и палаццо?

Безусловно, теперь игроки смогут проникнуть в знаменитые здания, если найдут секретный вход. Внутри их будут ждать сокровища. Таких локаций много, однако все они необязательны для исследования, кроме одной.

А как теперь выглядит верховая езда?

В общих чертах, так же, как и в Assassin's Creed, но на сей раз вы сможете править конным экипажем, в котором Эцио не только сам быстро доберется по сельской местности в пункт назначения, но и довезет пассажиров. Однако на повозку могут запрыгнуть стражники... и тогда вас ждет сюрприз.

Кроме того в таких поездках Эцио будет использовать новое оружие.

Действие трейлера происходило на карнавале. Невольно напрашивается мысль, что Эцио должен уметь танцевать, чтобы затеряться в такой толпе.

Безусловно, он сможет слиться с веселящейся толпой.

Продуман ли уже сюжет всей трилогии? Возможно ли, что действие третьей игры будет происходить в старой или современной России?

В настоящий момент мы сосредоточены на завершении второй части.

Посвятите нас в тайны своего творческого процесса: когда вы придумывали первую Assassin's Creed, началось ли все с идеи «игры о паркуре» или «игры об ассасинах»?

Изначально нам поручили создать action/adventure для консолей нового поколения. Затем наш креативный директор, вдохновившись книгами об ассасинах, решил, что ее



действие будет происходить на Ближнем Востоке во время Третьего крестового похода.

Как изменилось ваше видение сериала после того, как вы услышали отклики игроков о первой Assassin's Creed?

Assassin's Creed обычно хвалили за то, что она была весьма новаторской для проекта, рассчитанного на консоли нового поколения. Больше всего аудитории понравился паркур – герой был анимирован и управлялся плавно и реалистично, многие также высоко оценили интерактивность среды, живой и красивый мир. Однако мы признаем, что у игры имелись и недостатки.

Теперь у нас уже есть технология и прочие базовые наработки, так что можно сосредоточиться на создании по-настоящему увлекательного и разнообразного геймплея. Мы берем за основу оригинальную Assassin's Creed, не собираясь переворачивать сериал с ног на голову, однако обновляем и изменяем многие элементы дизайна, особенно структуру сюжета как набора миссий. Мы хотим, чтобы ход игры был непредсказуемым, со множеством грандиозных моментов. Мы стараемся увеличить число миссий и их разнообразие, да и «квестодавателей» станет больше.

Основные идеи Assassin's Creed – это «свобода» и «погружение», и мы хотим, чтобы в новой игре любой элемент мира можно было использовать в своих целях. Например, теперь вы сможете взаимодействовать не только с окружающей обстановкой, но и практически с любым горожанином или горожанкой. У героя, оказавшегося в толпе, будет еще больше вариантов действий.

Наши амбиции велики, наша команда тоже – более 300 человек – и для нас очень важно прислушиваться к пожеланиям публики.

Задали мы и еще один вопрос: будет ли как-то отражено в геймплее то, что Эцио, в отличие от Альтаира, – обычный венецианский повеса благородной крови, ставший ассасином лишь поневоле? Себастьен дал довольно уклончивый ответ, однако режиссер Assassin's Creed II Бенуа Ламбер в недавнем интервью все-таки обнадежил: «Эцио – бабник. В игре есть немного секса. Больше ничего сказать не могу». Спасибо, Бенуа, этого вполне достаточно!

Благодарим за помощь в составлении интервью посетителей форума gameland.ru. **СИ**

CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ 644 2222

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



ИгроМир 2009

5-8 ноября 2009 ВВЦ / павильон 57



ВСТРЕТИМСЯ В НОЯБРЕ!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru

СПОНСОРЫ ВЫСТАВКИ:

1C®
ФИРМА «1С»



Akella



NIVAL®
NETWORK

TOKYO GAME SHOW 2009



САМЫЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

В этом году главная японская выставка не побила собственный рекорд: за четыре дня на ней побывало чуть больше 185 тыс. посетителей. В их числе, по давней традиции, оказались и корреспонденты «Страны Игр». Шоу завершилось, и мы спешим рассказать вам о демоверсиях, которые успели опробовать, и которые нас больше всего впечатлили. В этот раз в отчет попали не только игры: читайте о наших впечатлениях от более близкого знакомства с Natal!



Константин Говорун



Наталья Одинцова



Project Natal

В специальной секретной будке на стенде Microsoft разработчики проекта Natal из США показывали волшебную систему управления и давали журналистам отпробовать ее. Начали демкой с пресс-конференции E3, продолжили специальными версиями Burnout Paradise и Katamari Damacy с поддержкой Natal. Что характерно, нам раз двадцать повторили, что главная задача Microsoft – перевести в такой формат часть хардкорных (вернее, майнстримовых – нормальных) человеческих игр. Но при условии, что им он подойдет. Навязывать систему насилию всем разработчикам не будут. Делать акцент на казуальных играх – тоже. Вот к гонкам, например, будут по возможности прикручивать, потому что в них такое управление точно работает. Но есть и жанры, для которых Natal будет неуместен. Для сравнения, Nintendo много говорила о привлечении дополнительной аудитории – и она это делала, выпуская новинки нового типа, рассчитанные на «девушек и дедушек». Примерно тем же занималась Sony. А вот Microsoft делает ставку на обычные игры.

При этом предполагается, что большинство из них будет поддерживать и Natal, и обычный джойпад, т.е. оборудование насилию никто не заставит покупать.

Управление достаточно точное, причем в Burnout оно куда привычнее, чем вождение с помощью гироскопов Sixaxis в первой части Motorsport. Мы всегда мучались вопросом, как с Natal нужно передвигаться вперед-назад (не бежать же на месте!), а все оказалось очень просто. Ставишь правую ногу вперед – это газ. Ставишь ровно – педали не нажаты. Ставишь правую ногу назад – тормоз/задний ход. По идеи, ровно так же можно организовать управление в любой игре, хоть в тех же RPG (хотя и ассоциаций с педалью уже не будет). С Katamari тоже было просто – шевелишь руками, изображая аналоговую рукоятку, и герой катится куда надо. Получается точнее, чем если задействовать Wiimote. Во всяком случае, оригинальный, не с Motion Plus. Есть, правда, одна смешная тонкость. Консоль с демками стояла почему-то не в той же комнате, что и геймеры с разработчиком. Демонстратор чуть ли не по радио просил включить ту или иную игру или, например,

перезагрузить консоль. Поэтому создавалось ощущение, что за стенкой – специальная потайная комната, где сидит человечек, подглядывает за журналистами и за них нажимает кнопочки джойпада. Они рукой махнули – он аналоговую рукоятку крутанул. Поставили ногу вперед – нажал на правый шифт. Другой вариант – то, что консоль, умеющая распознавать человека в 3D, весит тонну и занимает целую комнату, и на самом деле это никакой не Xbox 360.

А если серьезно, то порадовало еще и заявление разработчиков, что к Burnout они прикрутили поддержку Natal за пять рабочих дней и даже без доступа к исходному коду (т.е. фактически эмулировали обычный джойпад на Natal). Это означает, что проект находится на довольно серьезной стадии готовности и что использование Natal не слишком уж напрягет программистов и геймдизайнеров независимых студий. Было бы желание. И, хотя ажиотаж по поводу «интуитивного управления» слегка поутих со времен выхода Wii, все равно ощущения от первого опыта с Natal – по-настоящему яркие и незабываемые.



Final Fantasy XIII

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибутор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
17 декабря 2009 года
(Япония), II квартал
2010 года (США, Европа)
Онлайн:
finalfantasy13game.com
Страна происхождения:
Япония



Японии Final Fantasy XIII выйдет через считанные недели, и поэтому TGS для издательства Square Enix – в первую очередь, возможность еще раз напомнить геймерам о грядущем релизе. Весь этот год нам так старательно приоткрывали секреты трицатой «Фантазии», что играбельный уровень на выставке воспринимается как отрывок из давно знакомой RPG. Еще бы, ведь в нем проиллюстрированы все особенности, о которых создатели рассказывали и на международных шоу, и в интервью журналам (в том числе, само собой, и «Стране Игр»). Сложность сражений в демо занижена – дескать, чтобы посетителям было проще освоиться со всеми нюансами боевой системы. Самое свежее дополнение – система Optima (Optima System; когда новинку представляли за океаном, то именовали ее Paradigm Shift). Как и следует из названия, она позволяет «оптимизировать» персонажа, назначить ему роль. Совершенствуясь в выбранном амплуа, он будет получать новые навыки и бонусы. На первый взгляд, очень похоже на профессии в той же Final Fantasy Tactics, если бы не одна важная оговорка: специализации настолько узки, что лекарь, к примеру, просто физически не может нападать – даже если ранее, подвигаясь на другом поприще, успел разучить и необходимые заклинания, и особые навыки. Пока, помимо лекаря, известны такие роли: ата-

кующий (attacker; как и следует из названия, он наносит основной урон врагу), защитник (defender; обучен отвлекать внимание неприятелей от соратников), усилитель (enhancer; специализируется на заклинаниях, улучшающих или ухудшающих параметры бойцов) и, простите, бластер (blaster; рассчитывает свои атаки так, чтобы выстраивать цепочки ударов совместно с напарниками). Т.е. Optima одновременно задает линию поведения бойца: более жестко, чем AI-сценарии, скажем, в Tales of, но не с такой точностью, как гамбиты в FF XII. Создатели также оговаривают, что роли влияют не только на доступность навыков, но и на выбор потенциальных целей: «атакующие» действуют сами по себе, каждый выбирает свою жертву и заставляет бойцов выстроить цепочку из приемов, чтобы прошибить оборону какого-нибудь особо мощного негодяя, не удастся.

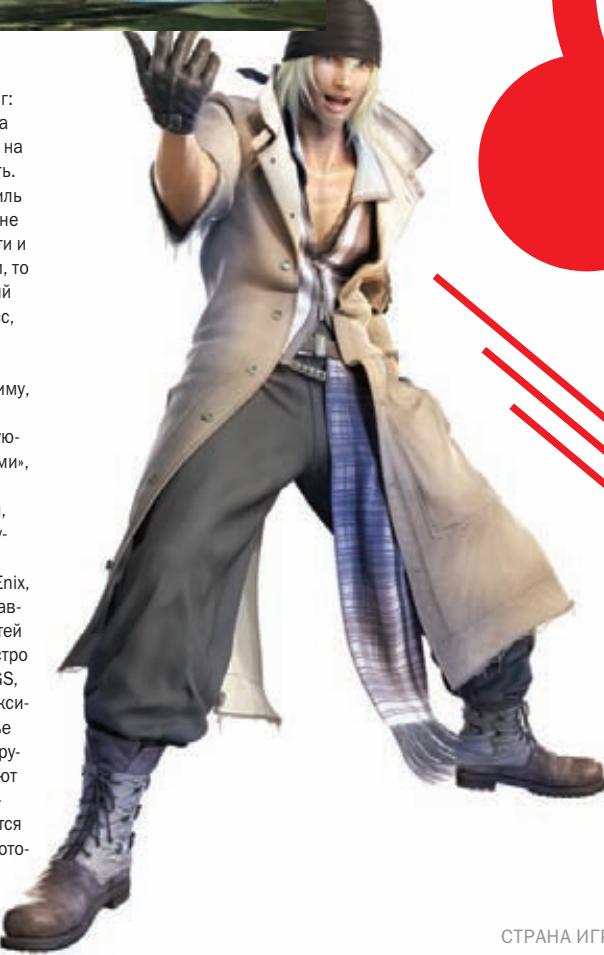
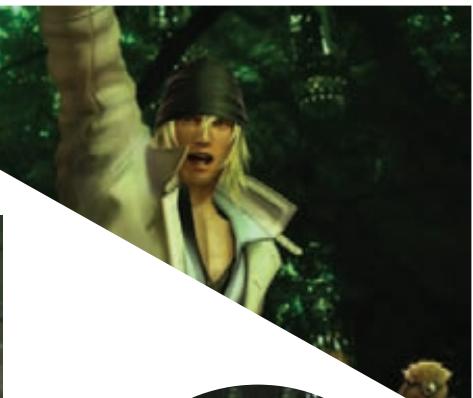
Что примечательно, заклинание Libra, позволяющее увидеть характеристики недруга, расходует TP, как и навыки по призыву саммона. Используя Libra, как утверждает Мотому Горияма, ответственный за FF XIII, мы будем улучшать Optima-льное поведение бойцов (очевидно, атакующие обучатся не применять фаерболлы против врагов, неуязвимых к огню).

К слову о мощных противниках и их умении обороняться: еще в демо, которая шла в комплекте с режиссерской версией Advent Children, присутствовала система «брейков»,

но для TGS ее основательно переделали. Как вы помните, как только боец попадает по неприятелю, сверху отображается особая шкала. Персонажи продолжат бить по цели: линейка заполняется, и едва предел будет достигнут, враг перейдет в режим «брейк». Пропустить знаменательный момент не выйдет: о нем «просигналят» особой анимацией. Тут-то бедолагу легко удастся отправить на тот свет, даже используя простые приемы – эффект от них будет попросту сногшибательным. Важно: шкала заполняется быстро лишь в том случае, когда удары (магические и обычные) чередуются.

Битвы, как было известно еще с весны, ведутся в условно-реальном времени (персонаж не выполнит команду или последовательность команд, пока не накопит достаточно энергии). Под управлением геймера находится только лидер отряда, но его разрешат сменить, как в Star Ocean 4 (признаться, мы так были увлечены саммонаами и Оптимой, что даже не успели проверить, есть ли эта опция в демо на TGS).

Саммона распределены между героями поровну – по одному на каждого. Стоит призвать такого помощника, и он заменит остальных соратников героя. Также открывается доступ к дополнительному режиму боя – «гештальту». В нем правила ведения боя преображаются, становясь ближе к экшновым поединкам Kingdom Hearts. Заодно видоизменяется и саммон (сестры-Шивы)



перевоплощаются в мотоцикл, рыцарь Один – в скакуна). Интересная подробность: если не спешить с переходом в «гештальт» и дать саммону на пару с заклинателем по-мутузить недругов, начнет заполняться так называемый «водительский счетчик» (drive meter). Благодаря этой энергии герой будет выполнять приемы в особом режиме.

Первый отрывок в демо повествует о приключениях Лайтнинг и Хоупа. Оба, как вы уже наверняка знаете, когда-то были жителями Кокона, гигантской летающей крепости. Таинственные Фал'си выдали им задание, одарив особыми умениями – в частности, на-выком призывать на помощь саммонов. Но вот незадача – благодетели не формулируют четко цель миссии, а посыпают видения. Не угадаешь, что нужно сделать, – мутуришь в монстра и будешь вечно страдать.

Лайтнинг и Хоуп прошмыгаивают в некие руины, которые охраняют солдаты Кокона. Те не слишком усердно справляются с обязанностями по меркам стелс-экшнов и замечательно – для RPG. Если пробежать вплотную к недругам, то, конечно, погони не избежать, однако при желании можно пробраться до пункта назначения – гигантской пропасти с плавающими ступеньками-островами – без единой стычки (благо на мини-карте отмечен маршрут). По пути герои постоянно обмениваются репликами: отважная воительница не слишком-то рада, что ей приходится опекать подростка. На

поле игроку подчиняется только Лайтнинг: во время пробежек Хоуп спешит за ней (а не исчезает, как принято в RPG), причем на него неприятели и не думают реагировать.

Второй отрывок – Сноу Вильерс, Ваниль и Саж оказываются в зоне, которая вполне может оказаться дном той самой пропасти и напоминает то ли полуразрушенный храм, то ли разоренный научно-исследовательский институт. Тут храбрецов уже караулит босс, похожий на бабочку-переростка. Именно он – единственный противник в демо на TGS, ради которого стоило освоить и Оптиму, и искусство комбинировать атаки (когда один персонаж берет на себя роль «атакующего», а остальных мы делаем «бластерами», цепочки выстраиваются сами собой).

Сеанс общения с FF XIII заканчивается, вежливая девушка-стендистка просит уступить место другим страждущим. Хотя игру показывают и на стенде Sony, и у Square Enix, везде (даже в бизнес-день, когда на выставке – сплошь представители индустрии, сетей распространения да пишущая братия) быстро собирается очередь. Ждать, по меркам TGS, приходится недолго – минут двадцать, максимум – шестьдесят. В субботу и воскресенье доходит до раздачи талонов. Билетики, дарящие право сыграть в FF XIII, расхватаывают буквально за полчаса. Оно и неудивительно – японцам (да и не им одним) не терпится увидеть Final Fantasy нового поколения, которой их дразнят уже несколько лет.

Resonance of Fate

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: role-playing, tactical
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: «Софт Клаб»
Разработчик: tri-Ace
Количество игроков: 1
Дата выхода: IV квартал 2009 года (Япония), III квартал 2010 года (США, Европа)
Онлайн: <http://eoe.sega.jp>
Страна происхождения: Япония

K

оманда tri-Ace, подарившая нам Valkyrie Profile и Star Ocean, занята новой RPG – на родине ее называют End of Eternity (созвучно роману «Конец вечности» Айзека Азимова), на Западе – Resonance of Fate. Пропустить новинку на TGS невозможно: ее не только демонстрируют на трех стендах (у Sega, у Microsoft и у Sony), но и вовсю рекламируют в метро – на подходе к выставочному комплексу Makuhari Messe.

Действие Resonance of Fate разворачивается в мрачном постапокалиптическом мире. Как повествует предыстория игры, давным-давно атмосферу планеты отравили ядовитые миазмы. Человечество выжило лишь благодаря гигантскому очистительному агрегату под кодовым названием Бурцель. Устройство спрятано глубоко под землей и служит основанием городу-башне. Наверху, там, где воздух почище, обитает элита. Внизу – зона трущоб. То ли в один прекрасный день запасы сменных фильтров подошли к концу, то ли произошло еще какое из ряда вон выходящее событие, но Бурцель начал работать с перебоями, и обстановка в мегаполисе накалилась.

Чем-то смутно знакомым, напоминающим сагу о Леннет и ее сестрах, веет от величественных залов, которые лишь мельком показывают в трейлере. Прогулки по соборам откладываются до релиза: в демо главные герои – блондин Ваширон (глава частной военной компании, больше похожий на маленький отряд), блондин Зефир (прыгкий подросток, когда-то спасенный Вашироном) и блондинка Реанбелл (хрупкое создание чуть постарше Зефира) – оказываются на замыгтанной площади. Вокруг – ржавые бочки, ободранные металлические помосты, хай-тек сундуки и неприятели. В рядах противников есть и уродливые гоблины-подобные создания, и роботы, и люди – карикатурные толстяки-гангстеры.

Пули в Resonance of Fate, если верить первым роликам, свистят едва ли не на каждом шагу. Но картины лихих перестрелок обманчивы: шутером от третьего лица тут и не пахнет. Битвы по духу очень напоминают пошаговые сражения, которые разыгрываются в стратегических RPG вроде той же Valkyria Chronicles. О случайных стычках можно забыть: что ни новое помещение, то мини-арена, на которой уже поджидают враги.

Ваширон, Зефир и Реанбелл – заправские снайперы, и разработчики постарались сделать все трюки из их арсенала как можно более зрелищными. По законам здешнего мира в отряде должно быть не больше трех персонажей. В начале раунда мы выбираем любого, кто еще не успел принять участие в схватке. Боец может свободно бегать по арене, но как только он растратит на передвижения всю доступную энергию, приоритет перейдет к соратнику. Второй способ передать ход: обстрелять недруга. Стоит выбрать команду «нападать» (в версии для Xbox 360 ей соответствует кнопка «A»), и герой берет врага на мушку. Чем дольше тянуть с повторным нажатием, тем больше «зарядов» накапливается (на экране они обозначаются изображениями пуль), и тем сокрушительней окажется залп. «Вражеский раунд» не предусмотрен. Противники нападают исключительно в ответ, но мстят не только обидчику: под ударом окажется тот персонаж, который им больше приглянется (или попросту окажется ближе).

Каждый прыжок Зефира, каждый кубит Реанбелл действительно выглядит так, что дух захватывает – ракурсы для видеорезок выбраны самые что ни на есть





эффектные. Напрашивается сравнение с *Last Remnant*: в той бой были изрядно подпорчены техническими огуречами, здесь же анимация не подтормаживает. Урон от оружия высчитывается следующим образом: если ведется прицельная стрельба (например, из пистолета) или использована граната, ущерб будет невелик, но раны не затянутся сами собой, как произойдет в случае с «царапинами» (пулеметные очереди в мире Бурцеля производят именно такой эффект). Единственное условие: если участник боя «поцарапан», но получил «прямой» урон до того, как завершилась регенерация, с утраченными очками здоровья придется прощаться насовсем.

Впрочем, даже десятком пуль гангстера не убить (по крайней мере, быстро). Для скорой расправы пригодятся «неуязвимые действия» (*invincible actions*) – здешний аналог особых навыков. Нажимаем кнопку «X» – на арене помечается маршрут, по которому промчится герой. Второе нажатие – он начинает бег, целясь в врага и, как и в случае с обычной атакой, накапливая заряды. Третье нажатие на ту же кнопку – персонаж подскакивает в воздух, выигрывая лишние секунды и дополнительные заряды (осталось нашпиговать гоблина свинцом, нажав «A»).

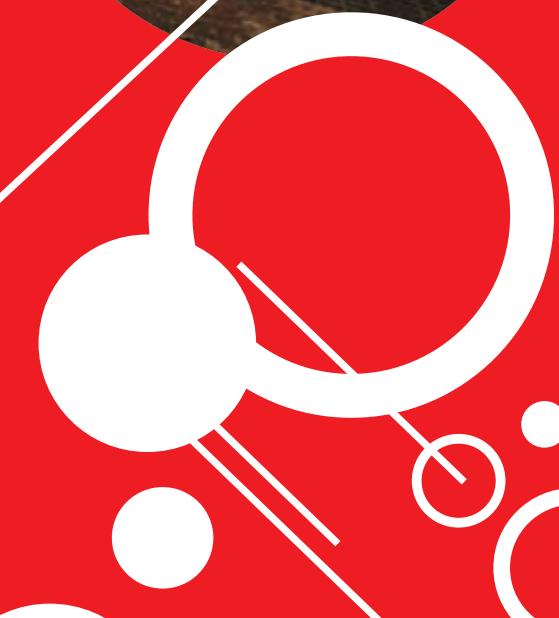
Дополнительное условие: меткий выстрел врага может деморализовать героя (который не прибегает к особым уловкам, а стреляет «по-обычному»), да так, что бедняга придется пропустить ход. Но на «неуязвимые действия» также расходуется энергия, и если счетчик обнуляется, отряд охватывает паника. Выглядит это просто неописуемо: одно

дело, когда точно осиновый лист трястется большеглазая Реанбелл. Но колотить-то начинает даже Ваширона, и он неуклюже скакает по полу, высоко подбрасывая колени. Тут уж пожалеешь, что не удалось уследить за командой. Вдобавок, паникуя, бойцы целятся не в пример дольше, чем обычно – им приходится вплотную подбираться к врагам, чтобы хоть как-то нанести удар.

Только когда со всеми неприятелями покончено, отряд автоматически получает все призы, валяющиеся на арене, за исключением добра в сундуках. В противном случае (допустим, если захочется ударить раньше времени) маленькой армии достанется лишь то, что успеют подобрать солдаты.

Лабиринт в демо напоминает соты: идешь себе с арены на арену, пока, наконец, не оказываешься в комнате с боссом. Не потеряться помогает миникарта и компас-кольцо (аналог подсветки персонажа-лидера). Гнусный монстр-переросток, достаточно пострадавший от пуль, убегает к бочке и восстанавливает растряченные запасы напалма. Если в этот момент герои не смогут нанести финальный удар, не избежать беды.

В записи правила сражений в *Resonance of Fate* звучат достаточно мудрено, но привыкаешь к ним очень быстро. Постоянно меняющаяся ситуация на арене вынуждает продумывать различные комбинации, экспериментировать. С нетерпением ждем новой возможности встретиться с командой Ваширона: японцев *tri-Ace* осчастливил уже в этом году, а вот европейцам и американцам, как обычно, придется подождать.





Ghost Trick

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:	DS
Жанр:	adventure
Зарубежный издатель:	Capcom
Российский дистрибутор:	не объявлен
Разработчик:	Capcom
Количество игроков:	1
Дата выхода:	не объявлена
Онлайн:	не объявлен

C

ю Такуми, автор сериала о Фениксе Райте, занят новым проектом для DS – *Ghost Trick*. К TGS в Capcom подготовили демоверсию, которую мы и опробовали. По сути GT – детективный квест. Главный герой приходит в себя на свалке и видит: рядом какой-то негодяй наставил пистолет на беззащитную девушку. Тут бы нашему подопечному вскочить да помочь, но нет – он уже умер, и тело его покончилось здесь же, посреди всякого старья. Кто виноват? Каков мотив преступления? Ответы на эти вопросы потерпевший будет искать до конца игры (ему, как выясняется, отшибло память), однако сперва предстоит выручить незнакомку. Бесплатный дух, оказывается, способен переселяться в расположенные поблизости предметы (правда,

не во все, а лишь в те, которые соответствующим образом подсвечены) и «оживлять» их. Например, валяется неподалеку гитара. Стоит перетащить к ней стилусом светящуюся точку-призрака (она символизирует дух покойного), как инструмент выдаст пару аккордов. Бандит отвлечется на звук и девушка успеет удрать. Увы, все тщетно: убийце удается настигнуть жертву. Когда преступник уходит, то скидывает тело героя вниз. Случайно в соседней куче мусора отыскивается магическая лампа. После недолгой беседы она помогает герою переместиться на четыре минуты в прошлое, чтобы вновь попытаться спасти девушку. Включается таймер: если не справиться с заданием, приключение оборвется. С помощью иконки слева на тачскрине подсвечиваем доступные для переселения вещи и

перетаскиваем к ним духа. Правая иконка отвечает за «оживление». Если предмет расположен далеко, но все же подсвечен, есть шанс, что к нему как-нибудь да удастся добраться, произведя манипуляции с хламом, находящимся поближе. Например, если раздвинуть складную лестницу, окажется, что до гигантского шара, который навис над бандитом и ранее был недостижим, уже можно дотянуться.

Нам повезло: мы быстро разобрались в происходящем и девушку таки спасли. Нужно отметить, что графика *Ghost Trick* достаточно своеобразна и притом очень эффектна: двухмерная картинка чем-то напоминает по стилю *Viewtiful Joe*. Трейлер в finale демоверсии обещает множество разнообразных уровней и заданий, а также встречи с весьма колоритными персонажами.

Front Mission Evolved

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PS3, Xbox 360, PC
Жанр: shooter, third-person
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибутор: «1С»
Разработчик: Double Helix
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: II квартал 2010 года
Онлайн: na.frontmissionevolved.com

Чикл Front Mission зародился еще на Super Nintendo, и пик развития достиг с третьей частью (для PS one). Каждая следующая оказывалась чуть хуже предыдущей, плохо продавалась. Жанр – пошаговые стратегии (вернее, даже тактические RPG научно-фантастического толка). Вы управляли командой пилотов, подбирали оснащение их мобильных доспехов – все в лучших традициях Mechwarrior или Armored Core – и на арене разбирались с отрядом боевой техники противника. Попытка выпустить онлайновый экшн Front Mission Online успехом не увенчалась, и в этом году Square Enix анонсировала уже обычный боевик о гигантских боевых роботах в мире Front Mission. На E3 2009 мы посмотрели видео и пообщались с разработчиками, но особенно новинкой не впечатлились. Сейчас, на TGS 2009, появилась демоверсия.

В целом Front Mission Evolved выглядит, как слегка упрощенная Armored Core. В начальном меню мы видим признаки режима кастомизации боевой машины – здесь явно все будет в порядке. Можно отдельно настраивать голову, корпус, вооружение в руках и на плечах. В зависимости от задач будут получаться системы разных классов – легкие разведывательные или тяжелые штурмовые.

Доступный в демоверсии уровень – эдакий футуристический то ли завод, то ли военная база. Много странных металлических конструкций, коридоров, вышек. Вокруг – город с жилыми зданиями и припаркованными на улицах автомобилями. Все это (по возможности) весело взрывается при

попадании. Время и место действия Front Mission – альтернативный XXI век Земли, так что совсем инопланетных вещей здесь нет. Цикл, к слову, традиционно избегал и навязчиво анимешной графики – вроде бы и рисованные портреты, но все вполне по-европейски. Теперь дизайн и вовсе стал западным – работают над Front Mission Evolved американцы из Double Helix, создатели Silent Hill: Homecoming.

Управление – самое что ни на есть простое. Правые и левые шифты отвечают за системы вооружения (у меня их было три, но всего может быть и четыре). Также разрешено кратковременно включать реактивный двигатель, позволяющий быстро передвигаться. Одна из типичных тактик – ускориться, завернуть за угол, подскочить к врагу и ударить железным кулаком ему промеж орудий. Убивать кого-либо из обычного пулемета довольно мутно, но зато и более безопасно. Можно ведь стрейфиться, прятаться за колоннами и вообще вести себя, как опытный киберспортсмен.

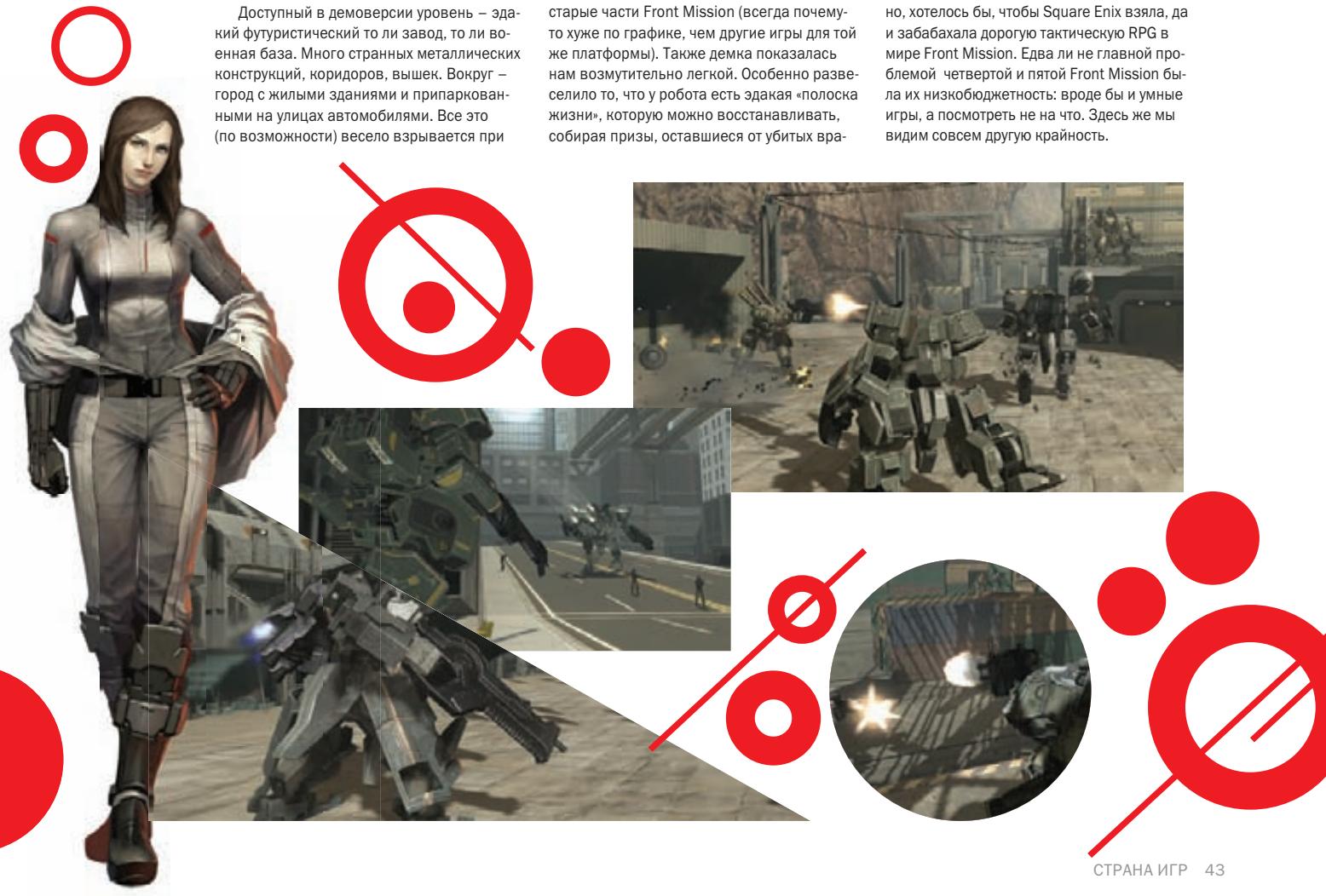
Пройдя демку до конца, сложно было не заподозрить новинку в стремлении понравиться детям и домохозяйкам. Возможно, из-за веселенькой графики – с красивыми взрывчиками и электрическими всплесками. Armored Core был пострашнее и при этом как-то брутальнее. Как, впрочем, и старые части Front Mission (всегда почему-то хуже по графике, чем другие игры для той же платформы). Так же демка показалась нам возмутительно легкой. Особенно развеселило то, что у робота есть эдакая «полоска жизни», которую можно восстанавливать, собирая призы, оставшиеся от убитых вра-

гов. Выпадают они очень часто – такой халвы в Armored Core не было вовсе.

Более всего, впрочем, умиляют те части уровней, где пилот вылезает из кабины и начинает сам ходить по узким коридорам завода. Управление остается все тем же (придуманным для многотонной машины!), аналогично обстоят дела с геймплеем. Разве что оружие другое – автомат и гранаты. Отдельно этот эксперимент можно оценить на 5 баллов из 10. Или даже на 3-4. Вспоминается вертолетный боевик Urban Strike для Mega Drive, в котором тоже иногда требовалось отправлять пилота внутрь зданий. И, естественно, никакого отдельного движка и игровой механики для этого режима никто не придумывал. А тут похожий случай, но в эпоху Gears of War и Uncharted! Стыд и и позор!

Также в демоверсии уровень предлагали проходить вместе с напарником, управляемым AI. Неизвестно, насколько это характеризует все прохождение, но искусственный интеллект действовал грамотно – помогал, когда надо, не тупил, но и не убивал всех гадов сам – обязательно оставлял мне парочку.

С учетом того, что серьезных игр о боевых роботах (вернее, мобильных доспехах) выходит не так уж много (Armored Core, Mechwarrior), а «Гандамы» – не считаются, то Front Mission Evolved мы ждем. Но, если честно, хотелось бы, чтобы Square Enix взяла, да и забахала дорогую тактическую RPG в мире Front Mission. Едва ли не главной проблемой четвертой и пятой Front Mission были их низкобюджетность: вроде бы и умные игры, а посмотреть не на что. Здесь же мы видим совсем другую крайность.



Quantum Theory

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PS3
 Жанр: shooter.third-person
 Зарубежный издатель: Теско
 Российский дистрибутор: не объявлен
 Разработчик: Теско
 Количество игроков: не объявлено
 Дата выхода: не объявлена
 Онлайн: <http://www.tecmo.co.jp/product/qt/>



роект анонсировали на прошлогодней TGS – правда, без особых подробностей. На E3 2009 уже привезли демоверсию (хотя играл в нее только сам продюсер, журналистам джойпад в руки не давали). И вот уже на TGS 2009 нам довелось лично побегать по загадочной живой башне и пострелять по местным локустам. После первых же скриншотов стало ясно, что Quantum Theory – японский ответ на Gears of War. В свете того, что новинка выходит только на PS3, особенно привлекающий внимание. К тому же здесь есть, как минимум, пара собственных находок.

Оружие к новшествам не относится – классический набор, который встречается в любом шутере. Яркие всплески от выстрелов, впрочем, слегка напоминают о Halo. Инопланетные твари похожи на локустов с той разницей, что из ран у них течет не кровь, а странная флюoresцентная жидкость. После смерти их трупы и вовсе растворяются в воздухе – как в каком-нибудь веселом аркадном шутере девяностых. Система укрытий организована ровно как в Gears of War – даже

искусственные барьеры-укрытия из земли выскакивают точно так же.

А основное блюдо одного из уровней демоверсии – турель, которую надо сначала освободить от расчета, а затем повернуть в сторону врагов, – мы и вовсе видели в десятках аналогичных игр.

Зато у главного героя есть напарница по имени Филене – ей отводится немало времени в ролях, да и в борьбе с монстрами она вносит вклад. По функциям она больше похожа на Элику из Prince of Persia, чем Шеву из Resident Evil. Ее нельзя убить, и ей нельзя непосредственно управлять – кооперативное прохождение не предусмотрено. Как и в игре от Ubisoft, здесь есть кнопка, отвечающая за совместные атаки, – «использовать Филену». В демоверсии мы видели только один вариант такого взаимодействия – взять девушку и швырнуть куда подальше, в гущу врагов. И если простых монстров можно уничтожить и конвенциональными средствами, то против босса без Филены никуда – именно она должна запрыгнуть к нему на плечи и найти слабые места. Вторая особенность – то, что действие происходит в живой башне, меняющейся по мере прохождения. Это,

как говорят разработчики, дает геймдизайнерам большую свободу при планировании уровней. Захотели – прямо из земли выросла лестница, приглашающая наверх, на следующий этап. Правда, наверняка и без живой башни таким сюрпризам придумали бы оправдание.

Выглядит игра достойно, но все же не отпускает ощущение, что перед нами как-то не совсем правильный шутер от третьего лица. Происходящее как будто слегка замедлено, враги туповаты, герой выдиривает слишком уж много попаданий. Будь управление чуть отзывчивей, новинка казалась бы слишком простой, но сложности с прицеливанием как раз компенсируются неуклюжестью противников, и в итоге выходит все как обычно.

Зато от Quantum Theory можно ждать интересного сюжета и красивых роликов. Здесь на пользу пойдет и идея о живой башне, и яркие персонажи, и глянцево-ненерьезный (в противовес брутальному Gears of War) дизайн оружия и уровней. Можно сказать, что Quantum Theory соотносится с Gears of War так же, как Ninja Blade соотносится с Ninja Gaiden. Что ж, такой шутер нам тоже нужен.





Valkyria Chronicles 2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PSP
Жанр: role-playing, tactical
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: Софт Клаб
Разработчик: Sega
Количество игроков: 1
Дата выхода: III квартал 2010 года (Европа)
Онлайн: <http://blog.valkyria.jp>



родолжение лучшей игры 2008 года для PlayStation 3 выходит эксклюзивно для PSP. Делают его те же люди (они, напомним, когда-то давно корпели над *Skies of Arcadia* и *Sakura Taisen*). Действие происходит через год-два после событий первой части. Отремела война с восточной Империей (напоминающей смесь России и кайзеровской Германии), и теперь вода мутят повстанцы-националисты. Есть подозрение, что за ними стоят шпионы западной Федерации (напоминающей Евросоюз). Так что маленькая Галлия, зажатая между двумя гигантами, снова в опасности. И спасти ее может только группа школьников.... Дело в том, что милицию (по сути, ополчение), главную ударную силу Галлии в предыдущей войне, по закону нельзя использовать против соотечественников. Поэтому же и персонажи первой части не могут отправиться на борьбу с новой угрозой. Юридический казус удалось разрешить только одним способом – вывести на поле боя курсантов военной академии.

Если вы попробовали первую часть (а если нет – обязательно загляните в магазин за игрой), то управление покажется очень знакомым. В командном режиме выбираете юнит (тратя очки лидера, СР), далее переходите в «почти реальное время», бегаете по карте вручную и один раз отдаете приказ стрелять. Солдат у вас в отряде – 6-8, плюс некоторое количество в резерве. Сначала ходите вы (пока не кончатся СР), затем – компьютер. Как не раз отмечалось, геймплей больше напоминает *Jagged Alliance*, чем классические тактические RPG от японских разработчиков. На первый взгляд, изменений, по сравнению с оригинальной *Valkyria Chronicles*, нет, разве что класс «инженер» заменен на «медика» (видимо, это означает, что простые пехотинцы разучатся лечить друг друга). Кроме того, карта в демоверсии разбита на две части, между которыми можно перемещаться (как именно – не очень понятно).

В остальном это практически порт первой части (кажется, даже с теми же моделями травы и деревьев), но с новым сюжетом

и персонажами. Разумеется, изменились и враги – вернее, их форма (имперцы сидят ведь по домам). Судя по трейлеру, появятся и механические юниты (то ли роботы, то ли люди в доспехах) с экспериментальными плавающими винтовками. Не обойдется дело и без валькирий – страшно сильных воинов, чьи способности просыпаются, когда человек (с нужными хромосомами в ДНК) оказывается на краю гибели.

Также разработчики обещают сделать мультиплер по Wi-Fi – пока неясно, кооперативный или соревновательный. В первой части, напомню, его не было вовсе.

Если разработчики не снизят планку качества, а сюжет не окажется слишком детским, то вторая часть имеет все шансы повторить успех оригинала. К счастью, Sega явно относится к проекту серьезно – вступительную песню она заказала популярной группе Chemistry, на Tokyo Game Show 2009 игра занимала одно из центральных мест на стенде компании. Более подробную информацию о *Valkyria Chronicles 2* вы найдете в интервью в одном из грядущих номеров «СИ». СИ



Вверху: Чтобы получить лучшую гномью пехоту, придется потратить так называемые гемы. А они покупаются за реальные деньги.



Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.MMO, fantasy
Зарубежный издатель: Focus Home Interactive
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Frogwares
Количество игроков: до 6
Дата выхода: 2009 год
Онлайн: www.worldofbattles.com
Страна происхождения: Ирландия/Украина

Вы, наверное, удивитесь, но разработчикам тоже надо что-то кушать. Поэтому игра и имеет статус «условно-бесплатной». Хотите получать больше опыта и денег после боев, открыть доступ к некоторым «крутым» предметам или войскам – заплатите разовый взнос за то, что вам нужно. Или приобретите на месяц-другой подписку любого из трех уровней (каждый следующий дает чуть больше преимуществ, чем предыдущий). Хотя создатели утверждают, что отлично воевать можно и без вложения денег, только времени на развитие армии придется затратить больше. Ну и по числу юнитов «бесплатное» войско никогда не догонит «платное»...

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПОДДЕЛЬНЫЕ ИГРУШКИ Как ни крути, а ноги World of Battles растут из мира Warhammer: Fantasy Battles от Games Workshop. Отсутствие договоренности с правообладателем (причиной чему наверняка явилась финансовая сторона вопроса) не помешало Frogwares скопировать многое из упомянутой популярной вселенной. Хорошо это или плохо? Скорее первое, чем второе, ведь поклонники «Боевого молота» в игре обязательно появятся (некоторые из них уже там). А значит, с кем сразиться придется!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Хм, что же выбрать? Щит и одноручное оружие или двуручный молот?

Пожалуй, все-таки второе, броня щит не слишком усиливает, да и от стрел он особо не спасает.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

Конечно, щиты есть.

Но я же говорил, что щиты есть.

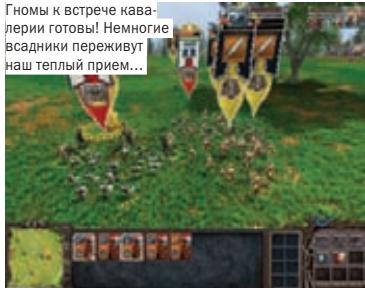
Конечно, щиты есть.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Девять узнаваемых фэнтезийных рас, нескончаемые сражения в Сети и постоянное улучшение армии – что еще надо поклоннику варгеймов в реальном времени, которому понравилась Warhammer: Mark of Chaos?

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия серьезных отличий между расами, нереализации массы обещаний и нехватки оппонентов для онлайновых боев (а других тут и нет).

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На постоянное увеличение числа доступных юнитов, разнообразие вариантов прокачки, десятки предметов для ваших бойцов, а также на увлекательные бои, заставляющие заходить в игру снова и снова.



сеченная местность не замедляет скорости передвижения. Правда, создатели обещают, что в финальной версии ландшафт будет влиять и на эти, и на многие другие моменты, но точную дату выхода World of Battles 1.0 пока нам никто не называет.

Впрочем, бета все равно выглядит привлекательно, и пусть схватки порой превращаются в кучу-малу, где трудно отделить своих от чужих, но при небольшом опыте вы вполне способны стать хорошим полководцем и серьезным противником даже для армий посыльных. Хотя бы потому, что здесь не требуется та скорость реакции, какой обладают чемпионы мира по StarCraft, и с пол-секунды «на подумать» всегда найдется. Плюс к тому, постепенно ваше войско будет закаляться в сражениях, главное – не забывайте улучшать бойцам характеристики. Единственно верного пути развития нет, но мы бы порекомендовали обратить внимание на прокачку здоровья, реально, знаете ли, помогает, когда у ваших парней по четыре «жизни», а у врагов – только по две. Ну и не забывайте покупать подчиненным полезные обновки. Всё-таки даже три-четыре очка брони лишними не будут.

Но не одними доспехами жив ратник. В магазине можно обзавестись и оружием (увеличивающим наносимые повреждения, само собой), и кольцами, и поясами, повышающими самые разные показатели. Жаль только, что деньги постоянно не хватает, приходится бить себя по рукам и на всем экономить, а то так никогда и не накопишь



СУТЬ WORLD OF BATTLES – СРАЖЕНИЯ АРМИЙ, ГДЕ В РОЛИ ОППОНЕНТА ВЫСТУПАЕТ НЕ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, А ЖИВЫЕ СОПЕРНИКИ.

на отряд кавалерии, без которого замучаешься догонять этих назойливых и очень быстрых лучников.

Кстати, надетые предметы отображаются на персонажах (кольца на пальцах вы, правда, не увидите, а вот доспехи и шлемы – запросто). Понятно, черт возьми, когда твои стрелки-голы... новобранцы превращаются (по крайней мере, внешне) в матерых ветеранов. Да и в целом картинка в World of Battles заслуживает похвалы. Остается к ней добавить исполнение всех обещаний, что столь щедро раздают разработчики, и у любителей подвигать армии в онлайне появится хорошее место для новых встреч. **СИ**

Вверху: Перед боем войска можно расположить в пределах старовой зоны. Времени на это дается немного, но успеть вполне реально. В крайнем случае, будете передвигать отряды уже в ходе битвы, благо противники разводят по разные стороны карты.

Внизу: Нежить, похоже, выкопалась именно с рыцарского кладбища. Уж больно колоритно выглядят бойцы неупокоенные – на крестьянском погребе таких вряд ли найдешь.

Пока из девяти обещанных «рас» вывести на поля сражений можно пять: рыцарей, гномов, варваров, орков и нежить. Эльфы же (как светлые, так и темные), зверолоды и амазонки еще находятся в стадии разработки. Да и для существующих сторон сделана не все, например, озвучка имеется только у орков, из-за чего многие выбирают именно их. А еще здесь есть сюжет, и геймеры помогают ему развиваться. Вот только найти противников на квесты в разы сложнее, чем «просто так податься».

Не смотрите на рыцарские шлемы и доспехи этих воинов – если припрет, они вполне способны перемещаться по полю с крейсерской скоростью, задействовав спецумение «бег». Очень помогает спасаться от разъяренной пехоты, знаете ли...



ЭТО ИНТЕРЕСНО



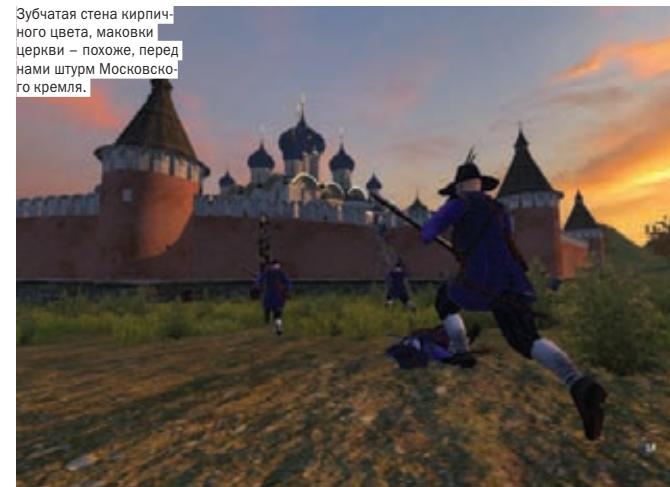
СОВСЕМ НЕ ПО СЕНКЕВИЧУ Несмотря на название, «Огнем и мечом» не воссоздает события, описанные в книгах Сенкевичем, – нас ждут оригинальные сюжетные линии, и финалы у них не совпадают ни с реальной историей, ни с концовкой романа «Потоп». Впрочем, это не значит, что мы не встретим героев литературных произведений – большинство персонажей польского автора, имеющих исторические прототипы, в игре появятся.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Знаменитые «крылатые гусары» атакуют. Смотришься, будто картинка из фэнтези, не правда ли?



Зубчатая стена кирпичного цвета, маковки церкви – похоже, перед нами штурм Московского кремля.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, PC-style

Зарубежный издатель:

Не объявлен

Российский издатель:

«1С»-Сноуболл

Разработчик:

«СичЪ»

Количество игроков:

1

Дата выхода:

ноябрь 2009 года

Онлайн:

www.snowball.ru/oim

Страна происхождения:

Украина

› Mount & Blade. Огнем и мечом

К предложению посетить Киев и посмотреть на «Mount & Blade. Огнем и мечом» автор этих строк вначале отнесся скептически. В самом деле, кто захочет платить, по сути, за еще одну модификацию, которых в Сети и так видимо-невидимо, и чем дальше, тем больше? Но позже пришлось признать – был неправ...

Mногие ругали оригинальную Mount & Blade в первую очередь за отсутствие сюжета и ярко выраженных целей. Да, в игре можно было жить, почувствовав себя, например, средневековым лордом. Но не каждому хватало сил самостоятельно придумать, к чему стремиться, и кему из-за этого проект слишком быстро насукил. Киевская студия со странноватым с точки зрения лингвистики названием «СичЪ» взялась исправить ситуацию. В ее творении, получившем подзаголовок «Огнем и мечом» (да-да, название навеяно произведениями польского писателя Сенкевича, но сценарий гораздо ближе к «Потопу», чем к однотипной книге), нам не придется неприкаянно болтаться в поисках приключений на свою голову. Отныне геройствовать можно будет «по расписанию».

Всего планируется три кампании: за Российское царство, Речь Посполитую и Запорожскую Сечь. Чтобы открыть какую-то из них, надо будет улучшить отношения с соответствующей стороной. А дальше... Дальше может быть что угодно. Скажем, никто не мешает нам занять польский престол, разбить казаков и дойти до Кремля. Или, наоборот, стать на сторону московитов и указать всем

окрестным державам их место в мировой истории. К слову, держав на карте пять – помимо вышеназванных, есть Крымское ханство и Швеция. Увы, но для них сюжетные ветки не предусмотрены. Видимо, на создание таковых попросту не хватило времени. Впрочем, предаваться грусти не станем – в случае успеха нас, возможно, ждет «аддон к аддону» или что-то в этом роде. А вместе с ним, глядишь, и истории про шведов или татар подтянутся.

Сюжет подается в основном диалогами. Те из них, что довелось увидеть, написаны с глубоким знанием истории и не без толики юмора. Создается впечатление, будто

действительно попадаешь в середину XVII века, вокруг идет война всех против всех, и единственный способ уцелеть в этом аду – примкнуть к одной из сторон. Осталось только решить, к какой, ведь у каждой своя правда, как это и было в реальности.

А доказывать собственную правоту мы будем, как это и положено в Mount & Blade, на поле боя. Военные действия в «Огнем и мечом» претерпели серьезные изменения. Взять хотя бы появление огнестрельного оружия – каким бы ты ни был суперкрутым рыцарем в сияющих доспехах, одна шальная пуля может прервать твой путь. Впрочем, создатели не решились на совсем уж резкие изменения – как и в ori-



Мне удалось взглянуть на несколько битв, и, знаете, выглядят все очень неплохо. Защитники города еле сдерживают атакующую ораву храбрецов; пехота, ощетинившись копьями, готовится заакулипнуть противника до смерти; кавалеристы скачут вокруг вражеского строя, обстреливая врага из пистолетов. Кажется, будто ты и правда перенесся в XVII век и оказался среди героев прошлого. А ведь будут еще и подкопы, и «гуляй-город», и лихие атаки «крылатых гусар»...

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Те, кто ругал Mount & Blade за отсутствие сюжета и конечной цели, останутся довольны – в «Огнем и мечом» все это есть. Да и других добавок хватает, например, штурмы с применением мин и подкопов или появление на поле боя знаменитого «гуляй-города».

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком быстрого финала игры без возможности продолжения ее «в свободном режиме». А также того, что разработчики просто не успеют реализовать все свои задумки к объявленной дате релиза.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На полноценное воссоздание истории Восточной Европы середины XVII века с противостоянием нескольких крупных держав и возможностью не просто принять в нем участие, но и стать одной из ключевых фигур.

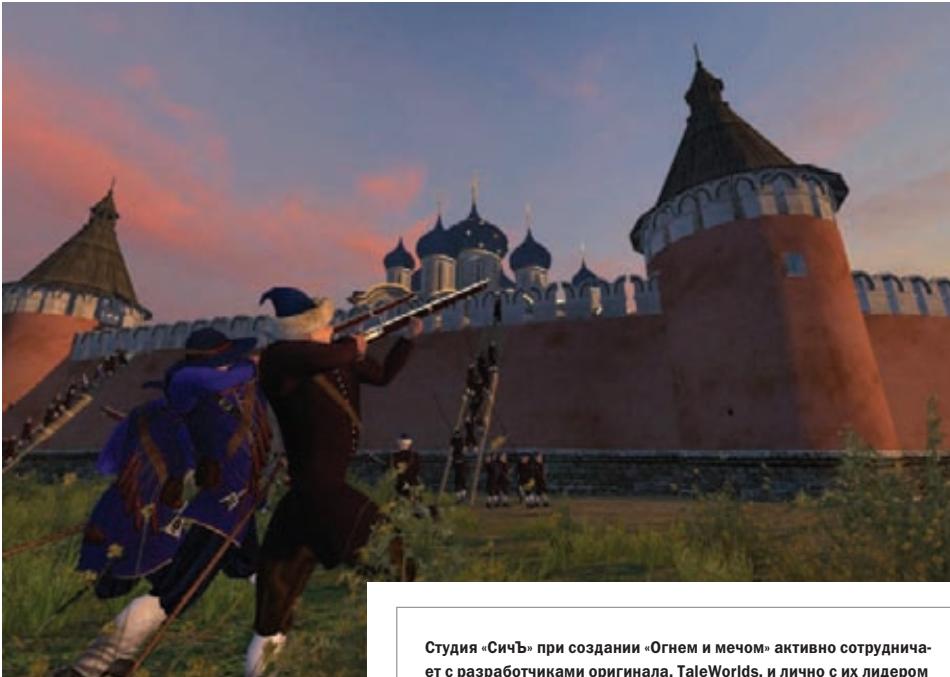
Карта мира достаточно достоверна, но изучать по ней политическую географию XVII века я бы не рекомендовал. Например, Пруссия включена в состав Шведского королевства, а земли за пределами владений пяти государств, вошедших в «Огнем и мечом», – сплошная *terra incognita*. По первому факту разработчики признают несоответствие, утверждая, что не хотели вводить слабенькое Прусское герцогство, которое быстро стало бы добычей оппонентов. Впрочем, шестая сторона все же будет – некая мощная сила ближе к финну – вторгнется в Восточную Европу и попытается навести там свои порядки, нам же придется ей противостоять (уж не Османская ли империя имеется в виду?). А по второму пункту создатели загадочно улыбаются и намекают, что в продолжении на пустующих землях наверняка появятся новые фракции. Скажем, Священная Римская империя. Или те самые турки-османы.

Справа: При штурме, кстати, важно не только лезть на стены, но еще и не давать стрелкам высунуться. Чем парни на переднем плане как раз и заняты.

гиалие, поражение в бою не означает смерти персонажа, а лишь пленение его. Но из плена можно бежать (причем в одной из сюжетных миссий – прокрадываясь по коридору и не заметно устраивая охрану) и продолжить с того места, на котором остановились. Если, конечно, одному персонажу, скакущему к своим землям, не помешают какие-нибудь бандиты. Численность разбойников на карте зависит от региона – в Шведском королевстве тиши да гладь, тогда как в неспокойных землях татар наткнуться на отряд «работников ножа и топора» проще простого.

Но одними пистолетами да мушкетами новшества не ограничиваются. На дворе ведь – XVII век, а значит, и арсенал, и обмундирование совсем не те, что в веке тринадцатом. Прогуливаясь по миру, мы не найдем латных перчаток, дающих защиту +10, они просто вышли из моды. Да и полный доспех не в чести, к кирасе прилагаются совсем даже не рыцарские сапоги. Зато двуручные мечи отыскать вполне реально, дальше нужно только слезть с коня (лошади остались, куда ж им деться) да показать удачу молодецкую, размахивая двуручником налево и направо и торя просеку во вражеском строю. Правда, удачу нетрудно остановить парой пуль, но об этом я, кажется, уже упоминал...

Изменятся и штурмы городов и крепостей. Ввести артиллерию разработчики не решились (а жаль), посчитав, что для этого придется полностью перерабатывать баланс игры. Но вот сделать подкоп, а потом обрушить часть стены нам вполне по силам. Итог ясен – потери при штурме будут в несколько раз меньше, ведь лезть по узкой лестнице на стену не придется, в образовавшийся проход ворваться гораздо проще. Упростят и осады, бывшие в Mount & Blade редкостью из-за



В ИГРЕ ВАЖНО РЕШИТЬ, К КАКОЙ СТОРОНЕ ПРИМКНУТЬ, ВЕДЬ У КАЖДОЙ СВОЯ ПРАВДА.

слишком быстро заканчивавшихся припасов. Специальные обозы с продовольствием позволяют нашему войску спокойно простоять под стенами месяц-другой и заставить непокорный городишко признать волю истинного владыки.

Правда, до того момента, как мы начнем водить в бой огромные армии и сможем осадить Варшаву или Москву, пройдет немало времени. Поначалу герой слаб и нищ, и впереди у него – тернистый путь «первоначального накопления капитала» и прокачки. Увиденная нами версия даже намекает на то, что путь может быть очень долгим, так как цены в лавках какие-то совсем уж заоблачные – захудалый мечишко, толку от которого чуть, стоит тысячу пять монет. Скопить такую сумму непросто, придется пользоваться любой возможностью пополнить кошелек, от грабежей вражеских деревень до трактирных драк (аналога турниров из оригинальной игры), за которые дают немножко денег.

А еще, как и в Mount & Blade, мы сможем управлять собственными владениями. Список зданий в деревнях, замках и городах останется прежним, но вот возвращение их ускорится (что нельзя не приветствовать – в базовой игре не у всех хватало терпения заниматься развитием своих земель именно из-за затянутых сроков строительства). Владения, как и положено, приносят доход и, конечно же, позволяют нанимать войска. Набирать

Студия «Сичъ» при создании «Огнем и мечом» активно сотрудничает с разработчиками оригинала, TaleWorlds, и лично с их лидером Армаганом Явузом. Более того, в будущем в Mount & Blade на-верняка появится кое-что из наработок украинской команды. Пока, правда, речь идет в основном о графике, не выдержавшей в оригинальной игре никакой критики. Но не исключено, что в случае успеха в Mount & Blade 2 мы увидим нечто вроде «гуляй-города» или архитектурных композиций из «Огнем и мечом». А почему бы и нет?

бойцов можно будет и в прочих поселениях своего государства. А вот в других странах доступны лишь наемники в тавернах. Ну не пойдут рядовые казаки служить татарам, не пойдут – и все.

Ждут нас в «Огнем и мечом» и другие приятные моменты. Например, честная баллистика пуль, улучшенная (полигонов стало раза в два больше) графика, новые стиля лордов и правителей и прочая, и прочая. Осталось только дождаться конца ноября, и дороги XVII века в Восточной Европе откроются перед нами. **СИ**

Внизу: По бревенчатым избам и церкви видно – работа над изменением архитектурного облика игры была проделана немалая.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГАНДОМИЗАЦИЯ ВСЕЛЕННОЙ На данный момент SD Gundam G Generation Wars является наиболее полным выпуском сериала: в него вошло более пятидесяти локаций, сотня боевых операций, семь сотен мобильных доспехов. Примечательно, что большая часть содержания доступна изначально, т.е. для получения доступа к сюжету Сацуны из MS Gundam 00 не нужно проходить сначала сценарий Амуро Рэя. В то же время, игра таит множество бонусов, для получения которых придется хорошо постараться.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: Дизайн персонажей близок к классическому, однако некоторые расхождения все же имеются. Например, Хаман помоложе (фанаты негодуют).



Вверху: Сообщают, что версия для Wii немногим красивее варианта для PS2. Других различий во все нет. Но оно и понятно – речь идет о тактической игре, там тряска пультом и нунчаком ни к чему.



Евгений Закиров

› SD Gundam G Generation Wars

Крошечные, почти игрушечные гандамы сражаются друг с другом вопреки всем канонам оригинального аниме. Но оно и к лучшему: чем больше героев самых разных сериалов сойдутся в одной битве, тем больше счастья и радости получат поклонники.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2, Wii

Жанр:
role-playing, tactical

Зарубежный издатель:
Bandai Namco

Российский дистрибутор:
не объявлен

Разработчик:
Bandai Namco

Количество игроков:
1

Дата выхода:
6 августа 2009 (Япония),
не объявлено (США, Европа)

Онлайн:
www.ggene.jp/wars

Страна происхождения:
Япония

Cериал SD Gundam G Generation почти не известен за пределами Японии, хотя ведет свою родословную начиная с Super Famicom (европейцам известна как SNES) и среди обожателей мультфильмов про мобильные доспехи пользуется огромной популярностью. Основы геймплея, заложенные в самых первых играх, с тех пор серьезных изменений не претерпели. Скорее, авторы старались следовать каждому пожеланию геймеров и дополнять общую формулу, отметая лишь совсем абсурдные предложения, противоречащие особенностям первоисточников. По сути, это пошаговая стратегия, в которой игрок управляет боевыми роботами: модифицирует, расставляет по полю боя, ищет способ пройти миссии, основанные на сюжетах из аниме, с минимальными потерями. В каждый новый выпуск добавляют что-то новое, иногда убирают на нашедшие отклик идеи, в общем, проводят регулярную работу над ошибками. И с выходом Wars разработчики оказались на шаг ближе к совершенству!

Мобильные доспехи – гандамы – и прочие боевые роботы выполнены здесь в SD-стилистике (Super Deformed), что отнюдь не должно произвести на вас впечатление глупой или детской игры. На самом деле, так проще расставлять фигуры юнитов по небольшому полю и управлять ими – ничто не теряется из виду, все учтено и находится под непосредственным контролем игрока. Другое объяснение непривычному нам визуальному

стилю касается того, что обладатели авторских прав в свое время устанавливали огромные цены на полномасштабные версии роботов, и для проектов, где ценится главным образом количество, это было неприемлемо. Позднее SD стало добир традиции, и даже в новых частях неувядавшего сериала, разработанных и выпущенных под крылом Namco Bandai, не отказываются от миниатюрных моделей. Тем более что все остальное, вроде портретов пилотов, выполнено в классическом виде и полностью отвечает ожиданиям фанатов.

Куча-мала!

В здешних битвах могут сойтись десятки как уже знакомых героев, так и совершенно новых, но при этом собственной сюжетной линией обладают лишь персонажи из классического аниме. Одного из них назначают основным действующим лицом, другие же играют роль рядовых бойцов и всячески помогают ему в ожесточенных сражениях. Как дань традициям, у каждой из сторон конфликта имеются большущие космические корабли, которые и перевозят вояк с места на место; эти же корабли являются центром управления и самым важным юнитом, потеря которого в большинстве случаев означает провал всей операции. В этом выпуске нет ограничений, не позволяющих герою одного сериала пилотировать боевого робота из другого, чей сюжет развивается спустя сотни лет либо же вообще в параллельной вселенной. Ничто не мешает Амуро Рэю занять место пилота в ган-

Список аниме, из которых были позаимствованы мобильные доспехи и персонажи, в SD Gundam GG Wars впечатляющий:

- Gundam
- Z Gundam
- Gundam ZZ
- Gundam 0083 – Stardust Memories
- Gundam 0080 – War in the Pocket
- Gundam 08th MS Team
- Gundam Char's Counterattack
- Gundam F91
- V Gundam
- Gundam W
- Gundam W Endless Waltz
- Turn A Gundam
- Gundam SEED
- Gundam 00
- Gundam MS IGLOO – One Year War Secret Notes
- Gundam MS IGLOO – 0079 Revelations
- Advance of Z
- Gundam – Hathaway's Flash
- Gundam F90
- Gundam Silhouette Formula 91

Список мастер-персонажей (главных героев) не такой большой, но следует учитывать, что для прохождения кампаний хотя бы одного из них потребуется не меньше десяти часов.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Первоклассная тактическая RPG с участием всех-всех-всех героев и мехов из многочисленных аниме-сериалов MS Gundam. Интересна в первую очередь обожателям боевых роботов, но и энтузиастам жанра есть, на что обратить внимание.

ЧЕГО БОИМСЯ? Может так и не выйти на Западе, новых персонажей не так много, как хотелось бы, обе версии (PS2 и Wii) графически ничем не различаются.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересную ролевую систему, возможность модернизации мехов, наличие любимых сценариев из аниме, памятное музикальное сопровождение.

дамах из относительно недавнего Mobile Suit Gundam 00, равно как и тамошним героям не запретят пилотировать мобильные доспехи армии Зион. Единственным сдерживающим фактором является система, действующая во всех играх схожей тематики (например, в Dynasty Warriors: Gundam 2): если пилот не ньютайп, то модели роботов, подразумевающие некоторые дополнительные способности, окажутся для него недоступными.

Получается, что сила всегда сосредоточена в руках героев мультфильмов тридцатилетней давности? Вовсе нет. Ведь каждый доспех в Wars представляет собой не просто уменьшенную версию военной машины, но готовый к любым модификациям шаблон. Были бы детали! Хочется поставить пушку помощнее и с большей вероятностью попадания? Тогда главная забота – найти ее, а уж установка дело пустяковое и не займет больше пяти секунд. Хотите добавить брони, чтобы робот выдержал прямое попадание лазерного луча? Не беда, только принесите в мастерскую нужную запчасть. Ну а если нет желания копаться в деталях «шагохода», то можно нацепить на него временные улучшения, которые повысят силу или при случае восстановят запас энергии. Однако важно понимать, что гибкость такой системы вряд ли обусловлена фансервисом, скорее она направлена на то, чтобы игрок внимательно относился к находящимся в его распоряжении доспехам, следил за их состоянием, вовремя и безошибочно определял, какого меха отправлять в бой, а какого оставить пылиться в ангаре. Почему? Да потому что права на ошибку здесь нет. Если подбитый гандам взорвется, то восстановить его уже не получится, и отряд будет вынужден смириться с большой потерей. Придется заново либо покупать, либо захватывать доспех, прокачивать его. А если это был редкий экземпляр, то понадобится терпеливо ждать, пока технология получит достаточное развитие и появится возможность собрать такого же гандама из нескольких уже изношенных и мало на что способных.

SD Gundam G Generation Wars можно будет проходить очень долго: обещается нали-



НИЧТО НЕ МЕШАЕТ АМУРО РЭЮ ЗАНЯТЬ МЕСТО ПИЛОТА В ГАНДАМАХ ИЗ ОТНОСИТЕЛЬНО НЕДАВНЕГО MOBILE SUIT GUNDAM 00, РАВНО КАК И ТАМОШНИМ ГЕРОЯМ НЕ ЗАПРЕТЯТ ПИЛОТИРОВАТЬ МОБИЛЬНЫЕ ДОСПЕХИ АРМИИ ЗИОН.

чие самых популярных сценариев из аниме, а также специально придуманных для игры миссий. Вряд ли для кого-нибудь станет откровением тот факт, что без соответствующей подготовки удовольствие от прохождения свежего выпуска рискует сократиться втрое, и не помогут ни общие сведения о вселенной, ни увлечение мехами и связанный с ними научной фантастикой. Wars будет интересна ценителям жанра исключительно с той точки зрения, что ее боевая механика мало что заимствовала у конкурентов и держится на собственных идеях, удачных или не очень, но своих. И все же наибольшую ценность она

Вверху: Аккуратное игровое поле, небольшие иконки персонажей, только важная информация на экране – все, чтобы игроку было удобно.

представляет для круга фанатов, во-первых, заждавшихся видеогр с участием их любимых или сравнительно недавно вписанных в историю вселенной героев, а во-вторых, желающих снова и снова переигрывать битвы из самых первых произведений. Вероятно, чтобы сделать ее чуть более доступной, разработчики решили не гнаться за новыми графическими технологиями, вполне оправданно предположив, что версии для PS2 и Wii продаются ничуть не хуже. Так и случилось: в Японии игра разошлась как горячие пирожки. А там, где отличные продажи, есть и надежда на американский да европейский релизы. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОРОТКИЙ ПУТЬ К ИСТОКАМ Найти самые первые Phantasy Star сегодня совсем просто. Достаточно приобрести Sega Mega Drive Ultimate Collection для Xbox 360 и PS3, чтобы получить набор из четырех известнейших представителей жанра JRPG. Их можно купить и отдельно в Wii Virtual Console, а вторую часть вдопаков недавно выложили в XBLA. Выгоднее будет, тем не менее, все же присмотреться к сборникам старых игр Sega: они хорошо выглядят на HDTV и позволяют сохраняться в любой момент.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Герои стали чуть симпатичнее. Во всяком случае, это касается их портретов – над трехмерными моделями еще предстоит поработать.



Во время сражений герои частенько делятся своими соображениями. Так, занимаясь истреблением маленьких монстров, кто-то может крикнуть: «Они слишком милые, чтобы их убивать». Ответ напарников не заставит себя ждать.



› Phantasy Star Portable 2

Анонс продолжения Phantasy Star Portable в Японии ждали. И не потому, что это еще одна возможность спасти любимую вселенную, но и благодаря увлекательному игровому процессу. Именно такой action-RPG не хватало PSP, и Sega вовремя нашла способ исправить ситуацию.



Евгений Закиров

О

днако утверждать, что первая Phantasy Star Portable добралась выдающихся успехов, значило бы ради красного словца исказить истину.

Какие-то достижения, конечно, были, но не столь ценные для поклонников сериала – во всяком случае, в понимании американцев. Скорее, она запомнилась как необычный проект на платформе, незаслуженно обделенной action-RPG. Так или иначе, оригинал был удостоен весьма позитивных оценок, и анонс сиквела не заставил себя ждать. На что делают ставку разработчики в этот раз? В первую очередь, на исправление технических недостатков, и уже после – на совершенствование и без того примерной концепции.

К чести создателей, недостатков было не очень много. Кто-то ругал за

работающий со сбоями мультиплер, кому-то не по душе пришелся дизайн персонажей, наконец, нашлись и те, кто упрекнул PSP (Phantasy Star Portable) в излишне мудреном интерфейсе и лишенной мелких деталей графике. Просчеты действительно имели место, однако быстро забывались и на протяжении нескольких десятков часов, что требовалось для полного прохождения основной сюжетной линии, почти не отвлекали. На этом фоне кажется удивительным, что геймерам пришлась по вкусу схематичность во всем, что не касается сражений. И сиквел развивает эту идею в предсказуемом направлении. Так, «мирные» локации представляют собой плоские «задники», на которых точками отображаются готовые поговорить персонажи. Во время диалогов показывают другой фон, с портретом собеседника, отныне не анимированным: иллюстрация меняется в зависимости от того, какие эмоции испытывает персонаж и какую мысль он хочет донести до главного героя. На этой древнейшей схеме держится все: сюжетные сценки, диалоги, не имеющие большого значения для истории в целом, путешествия по новым плане-

там, знакомство с персонажами, походы по магазинам, наконец, отды в своей комнате, где за героям ухаживает миниатюрная роботизированная служанка. Рисованный фон, статичная иллюстрация, множество мелких надписей меню – вот как будет выглядеть игра в мирное время.

Однако во время выполнения боевых заданий все кардинальным образом меняется. Взявшись за какое-нибудь поручение, главный герой и команда помощников моментально переносятся на оформленную в честном 3D локацию, достаточно большую, чтобы можно было заблудиться. Раньше прохождение большинства таких зон занимало не больше десяти минут и от игрока требовалось исключительно наличие боевых навыков: пришел, перебил всю живность, получил цифровой ключ – перемещаешься на следующий уровень. Ожидается, что в сиквеле процесс ощутимо разнообразят. Исчезнет «коридорность», будут добавлены открытые пространства, различные игровые объекты. Насколько эти обещания соответствуют истине – возможности узнать пока не было, но одно важное преобразование можно заметить уже сейчас. Пускай до конца не ясно, насколько сильно изменится дизайн и планировка локаций, можно с уверенностью говорить об их похорощевшем внешнем виде. Пещеры, например, больше не напоминают длинные коридоры с могильного цвета текстурой по бокам, неотличимые от переходов на космической станции или извилистых тоннелей шахт. Теперь сразу понятно,

когда стены состоят из горной породы, а когда из холодной стали. Повод для радости в этом, быть может, усмотреть сложно, однако все равно от таких мелочей Phantasy Star

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель: Sega
Российский дистрибутор: не объявлен
Разработчик: Alfa System
Количество игроков: до 4
Дата выхода: 3 декабря 2009 года (Япония)
Онлайн: <http://phantasystar.sega.jp/psp2>
Страна происхождения: Япония



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Продолжение популярной в Японии action-RPG будет по всем параметрам лучше предшественницы: появится больше озвученных диалогов, разных предметов и дополнительных квестов. Именно об этом и просили геймеры!

ЧЕГО БОИМСЯ? Графические изменения могут затронуть только фоны и портреты героев, трехмерные же модели симпатичнее не станут, и интерфейс останется прежним.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На доработанный мультиплер, улучшенный редактор персонажей, интересный сюжет, содержательные диалоги и, конечно же, динамичную боевую систему!



Portable 2 только выигрывает: картинка в целом лучше – и геймеру приятнее.

Боевая система обзаведется некоторыми дежурными нововведениями, но радикальных перемен не предвидится. Так, игрок по-прежнему управляет только главным героем, а остальные члены команды находятся под опекой смышленного AI. В распоряжении спасителей вселенной окажутся все виды оружия, начиная с классических мечей и заканчивая снайперской винтовкой. При этом можно взять в одну руку пистолет, в другую световой клинок и комбинировать атаки: стрелять по противнику, пока тот не подойдет достаточно близко, чтобы угодить его колющим выпадом. В сиквеле появятся новые навыки моментального уклонения, а также «заряженные выстрелы» (для энергетического оружия) и щиты, отражающие определенный тип атак.

Об остальных дополнениях разработчики умалчивают, но это вполне объяснимо.

Боевка в оригинале была чуть ли не идеальной для портативной action-RPG и, по всей видимости, опасение что-либо испортить заставляет создателей с недоверием относиться к новшествам. В то же время, что в сражениях, что во время блужданий по орбитальным станциям, у Phantasy Star Portable был один общий недостаток: интерфейс.

Судя по показанным скриншотам, создание

основного меню с нуля в планы разработчиков не входит. Досадно, но пока рано делать какие-то выводы: быть может, на сей раз будет больше внимания уделено обучающему режиму, при помощи которого начинающие бойцы смогут без проблем разобраться во всех тонкостях витиеватой системы меню.

На страницах японских журналов немало интересных рассуждений разработчиков, однако все обещания можно свести к простому списку, который, в свою очередь, легко изложить в следующей схеме: «что было хорошо – сделаем больше, а если вам что не понравилось – уберем». Что характерно, перечисленные достоинства и недостатки обнаружили только западные геймеры, японцы же в свое время дружно закрыли на них глаза. Тамошняя пресса делает акцент на развитие сюжета (в сиквеле действие разворачивается спустя три года после событий первой части), появление новых персонажей, обещания о большем количестве диалогов, причем на этот раз будут озвучены не только сюжетно важ-

В конце октября Sega планирует переиздать первую часть, которая теперь будет продаваться по вдвое меньшей цене. Это лишний раз доказывает, что японцы видят в Phantasy Star Portable, что называется, «JRPG с хорошим сюжетом»: несмотря на то что основу концепции составляет возможность играть в команде, тамошним геймерам больше привлекла по душе фантастическая история. Для понимания сюжета сиквела необходимо иметь какие-то знания о первом выпуске, для чего и будет выпущен бюджетный вариант. Для Северной Америки и Европы таких анонсов, к сожалению, не делали. Это обидно.

Слева: По поводу прокачки разработчики никаких заявлений не делали. Следовательно, ничего не изменится, и герои по-прежнему будут набирать опыт крайне медленно.

ные, но и второстепенные. В этом угадывается желание угодить в первую очередь фанатам сериала, что частично подтверждают хорошие продажи в Японии – значит, не зря стараются. Европу и США влияние фансервиса по непонятным причинам обошло стороной, в том смысле, что никто не оспаривает каноничность PS Portable, но и не спешит ее восхвалять. Надеемся, продолжение ситуации исправит, и в сериале вновь заговорят восторженно **СИ**



Внизу слева: Сразу бросаться в ближний бой – плохая тактика. Лучше расстрелять зверя издалека, а размахивание мечом оставить друзьям.



Phantasy Star Portable предлагала популярный онлайн-мультиплер, позволяющий играть с друзьями дома – подключив PSP к PS3 и собрав компанию желающих посредством специального сервиса. В Европе и США ad-hoc party пока не запустили, но в то же время никто не запрещает воспользоваться японскими серверами. Во всяком случае, с Monster Hunter Freedom Unite это срабатывало.

Редактор персонажей пополнится десятками новых причесок, аксессуаров, новой одеждой и обувью. Надо заметить, что герои и в первой части получались весьма симпатичными. Всего за пять минут удавалось создать необходимого бойца и сохранить его на карту памяти, причем всего их, героев, могло храниться аж восемь. Использовалась эта возможность, в основном, в мультиплере – чтобы не играть все время за одного и того же аватара.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



СПОКОЙНОЙ НОЧИ, МАЛЫШИ! Помимо трех «серьезных» игр, в сериале Splatterhouse была и «детская» глава Splatterhouse: Warpaku Graffiti, изданная на NES в 1989 году. Герои в ней представали «супердеформированными» головастиками, а монстры, особенно боссы, пародировали популярные фильмы ужасов и не только. Так, в середине первого уровня можно встретить вампира, лихо отлягивающего с кордебалетом зомби — точь-в-точь как Майкл Джексон в клипе Thriller.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

PS3
Xbox 360

Ни дать ни взять мутант
Хаоса из Warhammer.
К обстановке совсем
не подходит.



Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:
action, slasher

Зарубежный издатель:
Namco Bandai

Российский дистрибутор:
не объявлен

Разработчик:
Namco Bandai

Количество игроков:
1

Дата выхода:
весна 2010 года

Онлайн:
www.splatterhousegame.com

Страна происхождения:
США/Япония

› Splatterhouse

Что общего у киносериала «Пятница, 13-е» (начиная с третьего фильма, уточнит педант), игры Manhunt, команды Detroit Red Wings и малоизвестного экшна Urban Chaos: Riot Response? Конечно же, хоккейные маски.

Главный герой оригинальной Splatterhouse, студент Рик Тейлор, объединяет в себе черты классической жертвы и классического злодея из фильма ужасов восьмидесятых годов. Вместе с подружкой Дженифер он отправляется в особняк, имеющий дурную славу, — некий доктор Ээст проводил там бесчеловечные эксперименты, пока не пропал (умер, настаивает руководство к японской версии игры для PC Engine). Девушку немедленно похищают, да и Рику достается, а когда он приходит в себя, то обнаруживает, что превратился... в Джейсона Вурхиза. Ну, то есть по сюжету мы имеем ситуацию, скорее, скажу с фильмом The Mask — некая предположительно древняя маска налагается на голову молодого неудачника и вроде бы ему помогает, а вроде бы и имеет какие-то свои цели. Но выглядит Рик в этом предмете туалета точь-в-точь как маньяк из «Пятницы, 13-е», особенно когда ему удается вооружиться мясницким тесаком. Однако герой Splatterhouse, в отличие от Джейсона, не бессмертен. Несмотря на крепкое телосложение, он слабоват и неуклюж, и нанести врагам существенный урон может, только подобрав оружие, которое роняет после первого же пропущенного удара.

В конце игры Рик НЕ спасает Дженифер, зато сражается с боссом, словно бы позаимствованным из голливудской «Страшной мести». Впрочем, во второй и третьей сериях Splatterhouse Тейлор восстанавливает статус quo, освоив несколько новых приемов, а также научившись, используя силу маски, превращаться в Супер-Рика.

Основным «продающим элементом» сериала стал, конечно же, шок-фактор. Уже первый

уровень был «декорирован» полузадржившимися и полуживыми трулами, живописно блюющими Рику под ноги, а в конце его мы сражались с выползающими из груды гниющей плоти гигантскими червями. Населяющие особняк чудовища — надо полагать, жертвы или плоды экспериментов того самого Ээста — размазывались об стены от ударов доской, а получив тесаком, теряли головы, фонтанируя зеленой слизью. Некоторые продолжали жить, и даже становились еще опаснее после декапитации; у других опасаться стоило как раз отрубленной черепушки. Ассортимент боссов тоже поражал воображение: комната с полтергейстом, матка, порождающая многочисленные эмбрионы, жутко чучело с мешком на башке и руками-бензопилами, и это только в первой игре. Для восьмилетнего геймера в 1988 году это было ого-го, меняя штанишки! Но тогда он еще и не подозревал, что впереди у него Resident Evil,

Отправив Рику руку, зомби очень удивились, когда тот отрастил новую, а старой отмечали их, как бейсбольной битой.



Плагиат налицо

Сделав Рику в первой Splatterhouse двойником Джейсона из фильма «Пятница, 13-е», разработчики поняли, что это как-то уж слишком вызывающе, и решили несколько завуалировать сходство, меняя дизайн маски героя. В Splatterhouse 3 и в новой игре она больше похожа на череп, чем на снаряжение хоккеиста. Забавно, что за прошедшие годы авторы киносериала тоже «проапгрейдили» своего любимого злодея: в фильме 2001 года Jason X убийца тинейджеров становится киборгом, в процессе заполучив маску менее спортивного и более «черепообразного» дизайна (хотя и непохожую на новую личину Рика). Другая интересная параллель — один из персонажей Jason X мимоходом поминает некий Microsoft conflict (основное действие фильма происходит в 2455 году), во время которого враждующие стороны якобы лупцевали друг друга собственными оторванными руками. Собственно, ровно то же самое нам позволяют делать в Splatterhouse.



Silent Hill, God of War, Manhunt и Dead Space. Да, эти сериалы можно упрекнуть в заимствовании идей из Splatterhouse, но факт остается фактом — нынешнего любителя видеоигр пугали уже как только можно: и кровицей, и расчлененкой, и живыми трупами, и жуткими чудищами, и страшными голосами, и неясными силуэтами, и символическими намеками. Пожалуй, Namco Bandai оказалась в проигрышной ситуации: все ужасы Splatterhouse давно пропустили, а без них игра превращается в рядовой экшн от третьего лица. Последний трейлер

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Студент в волшебной маске вновь отправляется спасать свою подружку. По пути он побывает в классических декорациях из фильмов ужасов и буквально порвет на части тысячу-другую монстров.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра будет мало похожа на старые выпуски сериала и, скрыв, подобно Рику, свое лицо, затеряется в море кровавых экшнов. Боймся, что будет не страшно и не весело.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что Splatterhouse найдет, чем нас удивить и даже шокировать. Что история, если и не окажется интересной сама по себе, хотя бы будет склеена из умело подобранных штампов.

Конечности будут восстанавливаться не сразу.



заставляет только укрепиться в этом мнении – в нем Рик, похожий на бритую гориллу в маске, кедах и шортах, то скакет со стенки на стенку, увертываясь от шипованных кувалд, то лупит, крутит и рвет на части монстров довольно невыразительного по нынешним временам вида. В драках с боссами (разумеется, гигантскими) всплывают подсказки – изображения кнопок. Мозг привычно раскладывает картинку на составляющие: «God of War с примесью Prince of Persia». Что ж, ориентиры не самые худшие, вот только к стилю оригинального сериала имеющие мало отношения.

Namco Bandai, впрочем, хоть и отобрала в начале этого года проект у американской студии BottleRocket (недавно закрывшейся), передав его своим подопечным, курс менять не собирается. Новые разработчики Splatterhouse – авторы игрового воплощения аниме Afro Samurai. Этот стильный экшн запомнился нам, прежде всего, возможностью филигранного разрубания противников, и Splatterhouse продолжит традицию. Расчленять врагов не только приятно, но и полезно: оторванные руки можно будет использовать в качестве дубинок. Развивая мысль, предположим, что головы послужат метательными снарядами, щупальца – кнутами, а позвоноч-

ники – ксилофонами. Однако и склизким порождениям ада представится шанс отыграться на Рике и тоже ампутировать ему какую-нибудь важную часть тела. Таким способом разработчики хотят избавиться от линейки здоровья, более наглядно изображая текущее состояние обезьянки в шортах. Впрочем, даже если Тейлор потеряет руки и печень, ему стоит лишь призвать на помощь силу маски, чтобы отрастить все обратно.

Выпадающие из убитых внутренности станут «валютой» для приобретения новых приемов. Ну, то есть пока не ясно, как будут выглядеть эти бонусы – скорее всего, как банальны светящиеся шарики, – но мне нравится думать, что крутизна Рика измеряется метрами вытянутых из зомби кишок. Да, я уже заглядывал к психиатру, но когда рассказал ему, что работаю игрожурналистом, он не захотел иметь со мной дела.

Доктор едет крышей

В заключение – немного о сюжете новой игры. В сериале он большой частью лишь подразумевался, и от римейка мы не ждем откровений. Итак, доктор Уэст, наставник Рика и Дженифер, внезапно проявил свою злодейскую сущность и наслал на наших героев своих уродцев, которые похитили девушку и смертельно рани-



**РАСЧЛЕНЯТЬ ВРАГОВ
НЕ ТОЛЬКО ПРИЯТНО,
НО И ПОЛЕЗНО:
ОТОРВАННЫЕ РУКИ
МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ
В КАЧЕСТВЕ ДУБИНОК.**



Вверху: Ладно, беру свои слова назад. Некоторые монстры выглядят весьма оригинально.

ли юношу. К счастью, он успел найти и надеть Маску Ужаса (а может, маска нашла его?) и теперь готов к труду и обороне. А потрудиться придется немало – ведь из особняка Уэста открылись порталы в различные «гнезда порока» вроде карнавалов и средних школ, где теперь тоже начали появляться исчадия безумного ученого. Маска опять нашептывает недобро, однако злодей оставил за собой дорожку из фотографий Дженифер – наверняка заманивает, но есть ли у Рика выбор? Остается лишь надеяться, что Splatterhouse попала в хорошие руки, желания оторвать которые этой весной у нас не возникнет. **СИ**

Справа: Нет, это не новый скрин персидского принца.



Внизу слева: Оглушенным врагам можно делать такие вот «свачки за испуг» – splatter kills.

На диске к этому номеру вы найдете созданный испанскими разработчиками неофициальный римейк Splatterhouse под названием *Living Hell*. По игровой механике он ближе к старым играм сериала, однако сделан в 3D, а локации и монстры в нем гораздо разнообразнее (справа для сравнения скриншот из оригинальной Splatterhouse).



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДИКАЯ ЖИЗНЬ Jambo! Safari – римейк одноименного творения Sega для игровых автоматов десятилетней давности. В Wii-версии ссытается и отдельный режим, совпадающий с аркадным вариантом Jambo! Safari: необходимо за ограниченное время успеть заарканить указанное число зверей. В случае успеха вы переходите на следующий уровень, где условия победы заданы более жестко. Интересная деталь: оригинальная Jambo! Safari с игровых автоматов была настоящим симулятором охотника – без всяких «семейных» реверансов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii, DS
Жанр: racing.arcade.special.mini-games

Зарубежный издатель: Sega Enterprises

Российский дистрибутор: не объявлен

Разработчик: Sega Enterprises

Количество игроков: до 4

Дата выхода: декабрь 2009 года

Онлайн: www.sega.com/games/jambo-safari
Страна происхождения: Япония

Вверху: Те, кому уже довелось отработать рабочую версию Jambo! Safari, заверяют: и рулить автомобилем, и управляться с лассо при помощи Wiimote достаточно легко.

Внизу: Семейная аудитория любит наряжать героинь в маечки и шортики – все это знают. Да и мальчики в возрасте не чурются «гиребордных» режимов.



Jambo! Safari: Animal Rescue

ЧТО ЗНАЕМ? Jambo! Safari предлагает попробовать себя в роли рейнджера, который разъезжает по просторам африканской саваны в поисках редких и не очень животных. Ваша работа состоит из трех этапов. Сначала, управляя джипом при помощи нунчака (или Wii-wheel, если он у вас есть), вы находитесь искомое животное и пускаетесь за ним в погоню. Догнав, берете лассо (Wiimote или стилус в случае с DS), раскручиваете его до нужной скорости и метким броском ловите жертву. После этого следует мини-игра в духе «вытащи занозу из лапы бедного льва»... Да, Jambo! Safari – семейная игра с познавательно-воспитательным уклоном, поэтому ловить животных мы будем исключительно для их же блага. Впрочем, разработчики на ветеринарной теме не зацикливаются. В версии для Wii, помимо всего вышеперечисленного, нас ждет кооперативный режим на четверых, фотоохота и набор

«вечериночных» мини-игр вроде гонок на страусах. Плюс несколько дополнительных транспортных средств, четыре героя и большой выбор объектов охоты (говорят, доведется даже ловить браконьеров). В целом получается неплохая альтернатива для тех, кто хотел поехать на настоящее сафари, но кризис нарушил все планы. Вариант для DS, напротив, рассчитан на детей и акцент делает именно на возню со зверушками.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что первая миссия по поимке зебры ничем не будет отличаться от десятой миссии по поимке браконьера. Тогда и никакие гонки на страусах не помогут.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательные гонки по африканской саванне с возможностью похвастаться на разных животных. И на набор мини-игр в качестве десерта.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НИКТО НЕ ЗАБЫТ Calling является настоящим сборником цитат из японских фильмов ужасов и игр жанра survival horror. Например, завязка явно позаимствована из «Звонка», заброшенная школа очень напоминает учебное заведение в городе Сайлент Хилл. Сами разработчики уверяют, что отправной точкой для них послужила игра Fatal Frame (она же Project Zero), вышедшая в 2002 году. Идея не давать героя оружия, вероятно, подсмотрена именно там: в Fatal Frame избавиться от призрака можно было, лишь сделав его фотографию.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: action-adventure.horror

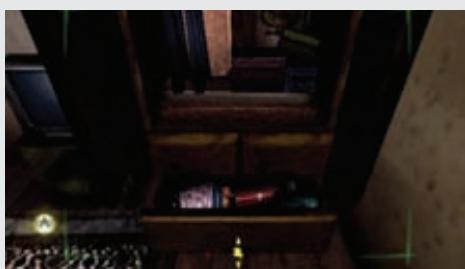
Зарубежный издатель: Hudson Soft

Российский дистрибутор: не объявлен

Разработчик: Hudson Soft

Количество игроков: 1
Дата выхода: I квартал 2010 года

Онлайн: www.hudsonentertainment.com/allconsole.php
Страна происхождения: Япония



Вверху: В полной мере о графике Calling судить еще рано, но шедевральной ее не назвать уже сейчас.



Вверху: Погибнуть в Calling очень легко: главный герой способен пережить лишь одну-две атаки призрака.

Calling

ЧТО ЗНАЕМ? Calling – этакий типичный японский фильм ужасов, по воле создателей вместо кинокартины ставший видеогейм. В основу легла городская легенда о Черной Веб-Странице – якобы каждый, кто откроет ее в своем браузере, через короткое время получит звонок с того света, а еще через пару дней сам отправится в царство мертвых. Главному герою предстоит разгадать тайну потустороннего сайта, а заодно найти способ оставаться в живых. Нас ждут прогулки по колоритным местам, вроде заброшенной школы, многочисленные головоломки и, конечно, столкновения с призраками. Причем никаких заговоренных мечей или серебряных пуль у нас в арсенале не будет: разработчики, по их словам, стремятся к максимальному реализму, поэтому мы сможем использовать лишь самые обычные вещи (например, фонарик или фотоаппарат). «Чувство

собственной уязвимости пугает больше всего», – говорят создатели Calling. Еще одной отличительной чертой игры станут те самые «звонки с того света». Мертвые примутся нашептывать что-то через динамик Wiimote, причем эти послания предназначены не только для поддержания «потусторонней» атмосферы или развития сюжета – часть из них будет содержать подсказки о том, куда идти дальше или как решить очередную головоломку.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что вместо атмосферного хоррора нам подсунут унылую бродилку с темными коридорами, а идея с «потусторонними звонками» обернется пшиком.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что Calling станет отличной возможностью побывать внутри японского фильма ужасов.

для УЧЕБЫ и
РАЗВЛЕЧЕНИЙ
IRBIS - каждому
БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!



На правах рекламы.

16 290*
руб.
в магазинах
ТЕХНОСИЛА

*цену уточняйте в магазинах

Компьютер IRBIS® A75n

- Двухъядерный процессор AMD Athlon 64X2
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 9400 GT 512 Мб
- Объем жесткого диска: 250 Гб
- Оперативная память: 3072 Мб

Успех - дело техники!

www.irbisPC.ru

 **IRBIS**
ТЕХНИКА УСПЕХА

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Atlas обнародовала данные о продажах своей продукции в Японии за период с августа 2008 года по июль 2009-го. Интересно, что на родине многие игры компании показали более высокие результаты, чем от них ждали: например, четвертая Persona разошлась тиражом в 300 тыс. экземпляров, что почти вдвое превысило первоначальные прогнозы. Еще более ошеломительный успех – у ремейка первой Persona. Предполагалось, что найдутся желающие приобрести 50 тыс. копий, а оказалось, востребованы 160 тыс.!

Хит-парад Великобритании

- 1 Need for Speed: Shift
- 2 Guitar Hero 5
- 3 Colin McRae: Dirt 2
- 4 Batman: Arkham Asylum
- 5 Wii Sports Resort
- 6 Wet
- 7 The Beatles: Rock Band
- 8 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 9 Wii Fit
- 10 Tiger Woods PGA Tour 10

Electronic Arts
Activision Blizzard
Codemasters
Eidos
Nintendo
Bethesda
Electronic Arts
Activision Blizzard
Nintendo
Electronic Arts

Хит-парад Японии

- 1 Pokemon Heart Gold / Soul Silver
- 2 Tomodachi Collection
- 3 Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito
- 4 Wii Sports Resort
- 5 Kidou Senshi Gundam Senki U.C. 0081
- 6 Love Plus
- 7 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 8 Monster Hunter Portable 2nd G
- 9 Sloane to MacHale: Nazo no Monogatari 2
- 10 Monster Hunter Tri

Nintendo
Nintendo
Square Enix
Nintendo
Namco Bandai
Konami
Square Enix
Capcom
Level 5
Capcom

DS
DS
DS
Wii
PS3
DS
PS3
PSP
DS
Wii



События прошлых лет

Два года назад

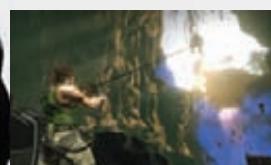
Sarcom анонсирует продолжение Bionic Commando, а Sony еще раз подтверждает, что в PS3 не будет совместимости с играми для PS2.

Пять лет назад

Eidos анонсирует новую часть Hitman – Hitman Blood Money, а доходы Sony снижаются на четверть из-за сокращения поставок PlayStation 2.

Семь лет назад

Состоялась российская премьера PS2, Microsoft запускает в Америке сервис Xbox Live, а Вин Дизель объявляет о создании своей игровой студии Tigon.



НЕ СОГЛАСЕН С МНЕНИЕМ РЕДАКЦИИ? КОММЕНТИРУЙ СТАТЬИ ЖУРНАЛА НА

gameland.ru



Комментарии:

Я думаю, что Автор-пиарщик Софт-Клаба да и ПСЗ-до кучи. Чтобы продажи были хорошие у игрушки да и приставки тоже. 😊 Помнится была статья на этом же портале, где другой автор обсуждал демо-версию данного проекта.

И, признаюсь, первая статья смахивает на правду гораздо больше, чем этот опус.

សាស្ត្រពិភាក្សាអាស៊ាន់ និងអាស៊ីវិត

TambriOn

30.09.2009 11:22

Странные люди, судят игру по миниме героев и количеству концовок.

CRYONIC

28.09.2009 1:15: 10

Вот это статья, давно от прочтения не получал такого удовольствия, как в старые добрые времена СИ, когда были Сергей Овчинников, Дмитрий Эстрин. Автор - молодец, продолжай в том же духе.

H.E.P.O.H.

27.09.2009 12:01

Да согласен что будет 100% шедевр,до сих пор удивляюсь мимики героев!



АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО И АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Распад

Футурологи предрекают полный пересмотр патентного законодательства и крах наших представлений о термине «интеллектуальная собственность». Примерно так, как в романе нашего любимого писателя Брюса Стерлинга «Распад». Где сама идея о том, что у информации может быть правообладатель, стала абсурдной.

Pаспад» можно наблюдать уже сейчас, как в сфере музыкального бизнеса, так и в нашей родной, отечественной игровой индустрии, осиновым колом для которой могут стать и уже становятся торрент-трекеры. Понятно, что у проблемы этой интернациональный масштаб, но если для развитых рынков падение тиражей составило порядка 20-30%, в бывшем СССР вслед за падением покупательной способности, люди начали массово игнорировать существование издателей, уходя в сторону торрентов, а тиражи сократились как минимум в пять раз. Все это полностью меняет сложившуюся картину пряничного докризисного мироздания образца и сильно волнует законных правообладателей. С другой стороны, волноваться можно сколько угодно. Как и выступать с жаром в интернет-баталиях. Процесс уже начался и скорее всего, остановить его не получится. Мы не выступаем «за». Впрочем, мы не выступаем и «против». Скорее, это интерес наблюдателей и исследователей, осознающих тот факт, что избушка на куриных ножках кое к кому повернулась задом. По поводу дальнейших последствий развития торрентов, у нас с коллегой и состоялся занятный диалог, который мы и решили перевести в буквы.

Александр: Мне кажется, что хоть любые радикальные изменения традиционно страшны, мы пока что еще не вполне приспособились к ним, но рассвет файлообменных сетей, общедоступность интеллектуальной собственности, это скорее хорошо, чем плохо. Мы можем сотрясать воздух, поднимая вопросы морали и рассуждая о том, является ли воровством сканивание образов дисков и mp3-файлов. Но с точки зрения любого живого человека все торрент-трекеры – это в первую очередь удобно (доступ к громадной базе данных и контента), плюс это еще и настолько дешево, насколько возможно. Давайте посмотрим на это с точки зрения потребителя, а не корпоративного андроида. А для потребителя, это же просто праздник какой-то. И никто его не переубедит в обратном.

Алексей: Возможно, но только в краткосрочной перспективе. Неоправданные финансовые вложения в развлекательные продукты в итоге обратным концом ударят по разработчикам и издательствам, что повлияет на качество продукции, и более глобально, на способность компаний, занимающихся разработкой в частности вообще выживать. По крайней мере, до тех пор, пока они не научатся извлекать выгоду из объемов, предоставляемых трекерами. Либо же не станут делать игры, которые невозможно скачать из торрентов, т.е. разрабатывать для консолей, либо переходить в онлайн и сервисы. Однако есть огромный минус. Вся эта схема ведет к уменьшению количества качественного контента и его разнообразия. То есть пользователи в долгосрочной перспективе наказывают себя же.

Александр: Безусловно, это может беспокоить нас как разработчиков и уж точно должно беспокоить издателей. Это может беспокоить дажедумающих о будущем игроков, потому что рано или поздно вся эта казачья вольница приведет к неприятным последствиям для single player игр. Но повлиять на сознательность этих самых игроков невозможно хотя бы потому, что это все будет звучать как «покупайте легальную продукцию». А на такие заходы у всех стойкая аллергия. Таким образом, с файлообменниками можно бороться, вероятно, только на государственном уровне, закрывая доступ к определенным ресурсам, и начиная судебные процессы в отношении пользователей. Но все это называется словом «фашизм», и никакие компьютерные игры не могут оправдать сетевой тоталитаризм. И скорее всего, мы придем к тому, что индустрия однопользовательских игр, должна будет научиться зарабатывать деньги, не за счет продажи продукции, а за счет чего-то другого. Все основные телеканалы в России зарабатывают не на продаже контента. Они живут за счет рекламы. Мы все ненавидим рекламу, а особенно рекламу в играх, но возможно именно она является одним из путей спасения для оффлайнового сегмента РС-рынка.

Алексей: Я соглашусь с тем, что это двустороння проблема и если уж пошла речь о лояльности

пользователей, то существующий порядок вещей не достаточно справедлив. Я все также не одобряю трекеры в том виде, в котором они есть сейчас, но считаю, что как минимум, в случае с компьютерными и видеогиграми, должна быть представлена альтернатива в виде разветвленной сети прокатов и возможностей для обмена лицензионной продукции. Также я считаю, что трекер-системы, должны давать пользователю возможность донейшнов в адрес разработчиков, возможно в виде части своего рейтинга, который разработчик может обменять на деньги. С моей точки зрения, вопрос ведения этого механизма – это всего лишь вопрос очень небольшого количества времени, и при правильно построенным механизме трекеры из катастрофы могут превратиться в эффективных партнеров и дистрибуторов. Касательно рекламы в однопользовательских играх – она должна быть качественной и относительно ненавязчивой, что уже вопрос профессионализма как производителя рекламы, так и того, кто ее внедряет. На сегодня в качественную, релевантную и ненавязчивую рекламу в СНГ я, сожалению, не верю.

Александр: Я бы здесь обратил внимание на тезис с донейшнами. Это интересная идея, укладывающаяся в модный и справедливый тренд «заплати столько, сколько захочешь». Который в России, правда, не работает и работать не будет, но на бумаге выглядит красиво. Но в любом случае он требует как минимум или изменение законодательства, с чего мы и начинали обсуждение. Или же превращения торрент-трекеров во вполне легальные центры цифровой дистрибуции. Что с одной стороны звучит дико, а с другой – вполне нормальная и логичная эволюция. Мы, в общем, не раз видели, как пираты превращаются в издателей.

В итоге мы хотели бы завершить одной простой мыслью – ныть по поводу возвращения старых времен, когда трава была зеленее, а деревья выше модно ровно столько, сколько существуют люди. Но именно те, кто не боялся перемен во времена распадов систем, открывал новые тренды, менял лицо индустрии и зарабатывал состояние. Сейчас времена на распаде, именно такое время.

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев –
3150 руб.
На 12 месяцев –
5580 руб.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) **НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4400 РУБ.**

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU



**Оформить подписку
на ваше любимое издание
стало еще проще!**

**С июля 2009 года это можно сделать
в любом из 72 000 платежных
терминалов QIWI (КИВИ)
по всей России.**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

на 6 месяцев
 на 12 месяцев
 начиная с _____ 200 г.

Доставлять журнал по почте
 на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметить квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом корпус _____

квартира/офис _____

телефон () _____

код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле указки название фирмы
 и другую необходимую информацию

* в свободном поле указки другую необходимую информацию
 и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИИН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала «_____»
 с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

ИИН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала «_____»
 с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

Ребекка Мэйс (<http://www.gamepeople.co.uk/rebeccamayes.htm>) сочиняет песни-рецензии на игры. Возможно, это не очень хорошие песни и не очень хорошие рецензии, но необычность сочетания привлекает внимание, и Ребекка уже успела засветиться на BBC Four в передаче Gameswipe с обзором Madworld. А как вы относитесь к необычной подаче мнения авторов?



«Страна Игр» рекомендует

Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC)	9.5
strategy.real-time.management	
NHL 10 (Xbox 360, PS3)	9.5
sport.traditional.hockey	
Forza Motorsport 3	9.0
racing.simulation	
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	9.0
action.platform/shooter.third-person.modern	
FIFA 10 (Xbox 360, PS3)	9.0
strategy.turn-based.fantasy	
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (PC)	8.5
shooter.first-person.sci-fi	
Halo 3: ODST (Xbox 360)	8.5
shooter.first-person.sci-fi	
Professor Layton and Pandora's Box (DS)	8.5
adventure/special.puzzle	
Need for Speed: Shift (Xbox 360, PS3, PC)	8.0
racing.simulation	
Gran Turismo (PSP)	8.0
racing.simulation	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Cooking Mama 3: Shop & Chop

DS, 13 ноября 2009 года

Неутомимая мама все готовит и готовит: третья часть предложит 80 новых блюд, 200 новых мини-игр и возможность создавать собственные кулинарные творения, комбинируя всевозможные ингредиенты.

Planet 51

(PS3, X360, Wii, DS, 6 ноября 2009 года)

Создатель Шрека делает мультик про еще одних зеленых человечков, на этот раз инопланетян, а Sega издает предсказуемую игру по лицензии.

SingStar Take That

(PS2, PS3, 6 ноября 2009 года)

Третья по счету (после ABBA и Queen) часть SingStar, посвященная конкретной группе. В этот раз – британскому бойз-бенду.

(Wii, 13 ноября 2009 года)

Красивейший двумерный слэшер от создателей Odin Sphere. Двум героям предстоит бороться с демонами, в очередной раз заселившими феодальную Японию.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Halo 3: ODST

Тот редкий случай, когда add-on превращается в самостоятельную игру и в чем-то умудряется даже превзойти оригинал.

[Читайте на странице 90](#)



Wet

Ваша любовь к творению A2M напрямую зависит от отношения к трэш-культуре и фильмам вроде «Планеты Страха».

[Читайте на странице 82](#)

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Since 1956



Spirito dell' Italia!

КОНКУРС СО ВКУСОМ

Хороший художник должен быть ~~голодным~~ *сытым*!

Если вкуснейшая ароматная пицца способна не только принести тебе огромное удовольствие, но и вдохновить - этот конкурс для тебя.

Приходи в любой ресторан "Сбарро", возьми у официанта коробку из под пиццы (твой мольберт), маркеры (твои кисти) - и начинай творить!

Если именно твоя работа будет признана лучшей - Пикассо не знал такой популярности - она появится на сотнях коробок с пиццей!

ТВОЙ ПРИЗ - 10 регулярных (на тонком тесте) пицц*

Служба доставки: (495) 741-77-55



**Наслаждайся вкусом,
черпай вдохновение,
дари красоту!**

*Победитель может заказать себе 10 любых регулярных пицц до 31.12.09.
Ассортимент уточняйте у оператора.
Заказать можно как одну, так и более
пицц за одну доставку.

Подробности акции
на sbarro.ru

Реклама

похожие игры



- 1 Need for Speed: Shift
- 2 Gran Turismo 5: Prologue
- 3 Forza Motorsport 2

9.0



Если называть самые значимые автосимуляторы последних десяти лет, то Forza Motorsport обязательно окажется в числе лидеров. Каждый выпуск сериала на долгие годы занимал гонщиков, притягивал к себе вновь и вновь, даже после того, как на рынке появлялись бесчисленные конкуренты. Но теперь эпоха второй части близится к концу: на смену предшественнице спешит Forza Motorsport 3.



Юрий
Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: racing, simulation
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибутор: Microsoft
Разработчик: Turn 10
Количество игроков: до 16
Обозреваемая версия: Xbox 360
Онлайн: <http://forzamotorsport.net>
Страна происхождения: Америка



первого взгляда замечашь, насколько основательно изменился дизайн. Простые прямые линии, обилие белого цвета, очень лаконично и красиво. Видно, что кое-какие элементы подсмотрены у соперников: например при выборе машин не покидает стойкое ощущение, что разработчики не раз включали Gran Turismo 5: Prologue. Но все же основные фишки игры достались ей от предшественницы. Отличная кастомизация всех автомобилей, таблицы рекордов, онлайн-аукционы, – все додумано и начищено до блеска.

Разумеется, не обошлось без серьезных изменений: например, основательно перелопачена «карьера». Фанаты практически единодушно соглашались, что одиночный режим во второй части был скучным и неинтересным: стоило расprobовать онлайн, и уже не хотелось возвращаться к однообразным гонкам с компьютерными болванами. Думается, что и на сей раз сингл никак не сможет заменить всех прелестей мультиплеера, но разработчики приложили максимум усилий, чтобы сделать «карьеру» увлекательной и не утомляющей.

Главное новшество – одиночные соревнования подстраиваются под вас. Если не нравятся какие-то гонки, совсем не обязательно в них участвовать. Как это выглядит на деле? Очень просто. В начале вам дают на выбор несколько очень медленных равнозначных машин и предлагают принять участие в трех чемпионатах. Как только заработаете немного денег и разживетесь новыми авто, «карьера» начнет подлачиваться под ваши вкусы. То есть, если нравятся BMW и вы покупаете себе одну из любимых моделей, игра сразу же предложит какое-нибудь сорев-

Forza



Графическое отображение повреждений в игре весьма условное, даже бамперы у машин перестали отваливаться...



Помимо гоночных треков, всегда бедных на живописные виды, Forza Motorsport 3 может похвастаться и несколькими красивейшими маршрутами по обычным дорогам общего пользования.



ДОСТОИНСТВА Потрясающий набор трасс, четыреста полностью настраиваемых и тюнингуемых автомобилей, наличие кокпитов и повреждений, хорошая графика.

НЕДОСТАТКИ Физика местами не так хороша, как ожидаешь, повреждения условны, а кокпиты намного хуже тех, к которым нас привила NFS: Shift.

РЕЗЮМЕ Третью часть Forza Motorsport ждали все, а разработчики до последнего нахваливали ее так, будто на носу – по крайней мере, революция в жанре автогонок. При близком знакомстве мы увидели отличную, добротную, но вполне обычную гонку. Физика весьма недурна, но поведение стоковых машин далеко не безупречно. Кокпиты хороши, однако не так, как в NFS: Shift. При этом – потрясающий набор трасс, классная графика и огромное онлайн-сообщество, которое будет поддерживать игру до выхода четвертой части.

Motorsport 3



Рай для дрифтеров

Наверное, главным сюрпризом для всех фанатов дрифта было не то, что этот режим теперь официально включен в игру, а возвращение Fujimi Kaido! Вымышенной, но очень классной трассы по японским горным серпантинам. Так и не попав во вторую часть, она вернулась в третьей полностью преображенной. Трек стал длиннее, появились два совершенно новых горных участка, общая протяженность трассы достигла шестнадцати километров, что не может не радовать. Многое подсказала сама жизнь: как говорят разработчики, Fujimi Kaido очень похожа на японский скоростной спуск Kita Kantou. Правда, в треке угадываются и многие другие трассы, которые мы могли лицезреть в аниме Initial D, а уж его в Turn 10 наверняка не оставили без внимания.





Фанатам на заметку

Помимо обычной версии Forza Motorsport 3, в магазины поступит так же Limited Edition для настоящих фанатов. Уплатив лишние двадцать долларов, вы получите (помимо диска с игрой) флешку на 2 Гбайт и брелок с логотипом FM3, а также специальную карточку, дающую VIP статус в сообществе forza и моментальный доступ к пяти крутым гоночным машинам, которые раскрашены и настроены вручную, самими разработчиками. Последним приятным бонусом станет премиум-тема для вашей Xbox 360.



Выбор трасс огромен, но многие из них – вариации одной и той же, что, конечно, немножко, «расстраивает».

ОСОБЕННО ХОЧЕТСЯ ОТМЕТИТЬ ВЕРНУВШУЮСЯ FUDJIMI KAIDO И ПОТРЯСАЮЩУЮ ТРАССУ, ВЕДУЩУЮ ПО ИТАЛЬЯНСКИМ УЗКИМ ДОРОЖКАМ, – RALLY DI POSITANO.

нование для владельцев именно этой марки. Поставили в машину мощный турбонагнетатель? Получайте пропуск на гонки только для турбированных болидов. Такие нюансы делают сингл весьма интересным и увлекательным. В зависимости от того, какие автомобили у вас в гараже и на каких вы больше всего ездите, изменится прохождение.

Никуда не пропало и деление машин на классы с F по S. У каждого – свой порог очков, по которым оценивается крутость тачки. Причем не во всех соревнованиях действует ограничение по очкам: иногда важна лишь марка или какой-то из параметров автомобиля. Так, например, к участию в заездах на Nissan Fairlady Z допускаются любые модели этой серии с каким угодно тюнингом. А вот на чемпионат мира среди машин класса С дорога открыта всякому авто, укладывающемуся в 425 очков. Раз уж речь зашла о

тюнинге, нужно отметить, что он тот же, что и в предыдущей части. По-прежнему позволено менять в автомобиле практически все запчасти, оставляя зачастую один кузов. Например, можно взять любимый многими Nissan Fairlady Z 432 шестьдесят девятого года выпуска, заменить в нем двигатель на агрегат из Skyline R34 Nur, поставить спортивный выхлоп Greddy, интеркулер HKS, слики от Bridgestone, спортивную трансмиссию от Nismo и подвеску от TEIN. Готово – перед нами монстр дорог класса B, готовый порвать любую BMW M5.

Причем вышеописанные манипуляции разрешается производить почти со всем автопарком, в котором аж под четыреста машин. Конечно, заменять двигатель в Lexus IS F никто не даст, но подкрутить любую деталь – запросто. Более того, если вы ничего не понимаете в тюнинге автомобилей, не





придется лазить по огромному списку запчастей и гадать, что из них за что отвечает. В Forza Motorsport 3 появилась новая система автоапгрейда: по нажатию одной кнопки поднимаем машину до желаемого класса. Например, захотелось прокачать Volkswagen Scirocco GT с класса D до B. Пара действий в меню, и вуаля – знатонгованная как нужно тачка (если улучшить до такого уровня бolid невозможно, вас заранее предупредят). Конечно, покупать все самостоятельно интереснее и, главное, полезнее, так как удастся скорректировать именно нужные характеристики. Это особенно важно, если собираешь спорткар для каких-то определенных целей, например для драг-рейсинга, который, кстати, теперь официально включен в игру, как и дрифт. Но если уж вам ничего не говорит слово «дифференциал», то новая система автотюнинга – конечно, спасение.

Самых машин, как уже говорилось, чуть больше четырех сотен, причем разнообразие марок и их видов просто поражает. Помимо различных семейных автомобилей и гоночных суперкаров, теперь есть еще и городские джипы. Поэтому увидеть на стартовой прямой Dodge Ram, Volkswagen Rabbit GTI и Ferrari 512 TR – дело обычное. И неважно, фанаты ли вы дрифта и Toyota AE86 или ваша мечта

Ferrari FXX – каждый найдет автомобиль по душевому. Даже московские любители Porsche Cayenne в этот раз не будут забыты.

Раз уж речь зашла о цифрах, не грех упомянуть и количество трасс. Сотня треков: столько мы не припомним еще ни в одной игре! Конечно, многие из них – вариации одной и той же дороги, поэтому ездите ли вы по длинной или короткой Tsukuba Circuit, окрестности, понятное дело, не меняются. Но даже понимая, что гонки проходят, по сути, всего лишь в двадцати двух различных локациях, не устаешь поражаться их разнообразию. Среди треков есть как полюбившиеся еще с прошлых частей, вроде Maple Valley, Sebring, Silverstone или Suzuka, так и совершенно потрясающие новые. Особенно хочется отметить вернувшуюся и переименованную Fudjimi Kaido, а также великолепнейшую трассу, проложенную по итальянским узким дорожкам, – Rally di Positano. Обе привлекают не только шикарными местными пейзажами, но и продолжительностью. Kaido в полном варианте достигает шестнадцати километров, а Rally di Positano – двенадцати. Причем, в отличие от сверхскоростной двадцатикилометрового Nurburgring Nordschleife, они очень медленные и требуют от пилотов немалого мастерства.



Вверху: Новая трасса по побережью Италии радует ярким солнцем и красивым ландшафтом.

Внизу: Меню выбора автомобилей подозрительно напоминает такое же в GT5: Prologue.



НЕВАЖНО, ФАНАТ ЛИ ВЫ ДРИФТА И ТОYOTA AE86, ИЛИ ВАША МЕЧТА – FERRARI FXX. КАЖДЫЙ НАЙДЕТ АВТОМОБИЛЬ ПО ДУШЕ.



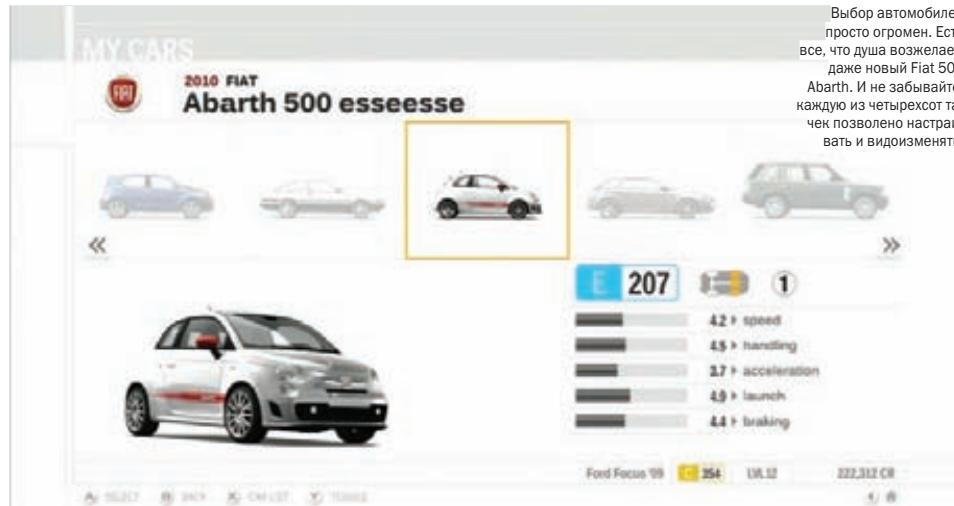


Впрочем, будь в гонке хоть тысяча трасс и миллион автомобилей, плохая физика и ужасное управление убьют все желание с ней знакомиться. Все это, конечно, сказано не о Forza Motorsport 3. Как и во втором выпуске, в ней очень приятно ездить, а физика достойна похвалы. Главная особенность – сверхплавное и четкое управление. Подсознательно ждешь подвоха, микрозадержек, но нет, автомобиль отвечает без промедления на каждое действие водителя. На радость новичкам предусмотрели огромное количество отключаемых опций-помощников (даже автоторможение): с ними заезды становятся не просто доступными, а понятными даже пятилетнему ребенку. С одной стороны это очень хорошо: каждый настраивает третью часть под себя и наслаждается ездой по красивейшим трекам. Но в то же время борьба за общедоступность не всегда идет игре на пользу. Даже отключив всех помощников, нельзя отделаться от впечатления, что вас не перестают тщательно опекать. Взять хоть стоковую Honda S2000. Гоночные симуляторы – что NFS: Shift, что GT5: Prologue – подают ее как жутко капризный и плохо управляемый автомобиль: малейшая неосторожность, и вы уже на газоне, рассматриваете зрителей по ту сторону отбойника. Как обстоят дела в новой Forza? «Хонда» неохотно срывается в снос, а уж если вы смогли пустить ее в скольжение, например, в последнем повороте на Tsukuba Circuit, будьте готовы к сюрпризам. Вместо

того чтобы потерять контроль и вылететь на гравий, вы продолжите ехать в контролируемом заносе, словно в довесок к машине продали ручного Кейти Цутио, который сидит в багажнике и показывает чудеса дрифта за вас. Странно это все, странно. Скажем, во второй части, половина стоковых автомобилей без настройки были ужасными и неуправляемыми.

ЕСЛИ ВАМ НИЧЕГО НЕ ГОВОРЯТ СЛОВО «ДИФФЕРЕНЦИАЛ», ТО НОВАЯ СИСТЕМА АВТОТЮНИНГА – ЭТО СПАСЕНИЕ.





мыми (особенно это касалось маскл-каров). Теперь же будто пришел добрый человек и покопался в параметрах каждой машины так, что ездить на них легко и просто. Настоящего мастерства от пилотов требуют лишь автомобили А-класса. Даже начинаешь опасаться, не лукавят ли разработчики, называя Forza Motorsport 3 самым реалистичным автосимулятором? Ведь когда гоняешь на Lancia Delta Integrale и совершенно не знаешь, что такое избыточная или недостаточная поворачиваемость, это говорит или о том, что машина отлично настроена, или что игра в чем-то сама помогает геймеру.

Но в целом, как и было сказано, третий выпуск оставляет самые приятные впечатления. Правда (особенно в сравнении с недавней NFS: Shift), ощущимо не хватает динамики. Все происходит слишком плавно, камера в кокпите покачивается не спеша и размеренно, создавая впечатление, что ты не катишь в автомобиле, а летишь в «ховеркрафте». Если раньше за отсутствие чувства скорости ругали Gran Turismo, то теперь в том же «привинились» Forza Motorsport. Летя по Nordschleife на скорости за 200 км/ч, вы можете спокойно говорить с другом и успевать вовремя переключать передачи. И здесь уже задаешься вопросом, кто прав – GT5 и Forza, или все же Shift? Думаем, обе точки зрения вполне заслуживают право на существование.

Следующий спорный момент – система повреждений. С одной стороны, она

фактически не изменилась со временем Forza Motorsport 2, с другой – в ней все же появились упрощения и условности, которых ранее не было. Как и прежде, есть не слишком реалистично отображающиеся внешние повреждения и серьезно влияющие на поведение машины внутренние. Но если во второй части у автомобилей хотя бы отваливались бамперы и о них можно было убиться на следующем круге, то теперь даже оторвать зеркало заднего вида на многих машинах – непосильная задача. Причем если Mitsubishi Lancer мнется и ломается весьма эффектно, то вот Maserati GranTurismo, впечатавшись на скорости 200 км/ч в бетонную стену, слегка царапается и чуть-чуть мнется. Внутренние повреждения у моделей также разняться. Например, огромный Range Rover SuperCharged, влетев в стену, начинает терять мощность и еле едет, а упоминавшаяся уже Maserati GranTurismo вполне работоспособна даже после двух-трех серьезных аварий. Что это? Поблажка производителям, позволившим включить их машины в игру? А как же заявления в духе «у нас нет никаких проблем с любым автомагнатом»?

Впрочем, если подвести итог, то, как ни крути, Forza Motorsport 3 превосходна. В некоторых аспектах она проигрывает конкурентам: скажем, модели автомобилей все равно лучше в GT5: Prologue, а кабины намного красивее и реалистичнее в NFS: Shift. Зато Forza может похвастаться кокпитами



як у четырехсот машин, каждую из которых можно тюнинговать и настраивать. Физика порой удивляет, но в целом очень приятна и реалистична, количество трасс просто потрясает. А учитывая, какое огромное сообщество взрастила Turn 10 и насколько хорошо студия поддерживала прошлую часть, с нетерпением ждешь онлайн-чемпионатов, новых машин, новых треков и конечно же свежих работ художников, раскрашивающих местные болиды. Жаль, пока онлайн доступен лишь отчасти и оценить его целиком невозможно, но свой девятый балл новинка получает именно за него. Ждите отдельную статью об этом режиме Forza Motorsport 3 или видеообзор на нашем диске в самом ближайшем будущем! **СИ**

Выбор автомобилей просто огромен. Есть все, что душа возжелает, даже новый Fiat 500 Abarth. И не забывайте, каждую из четырехсот тачек позволено настраивать и видоизменять.

похожие
игры

- 1 ShellShock 2: Blood Trails
- 2 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 3 Cannon Fodder

5.5

Вячеслав
Мостицкий

Справа: Кто-то вооружен M4A1, кто-то – M16, а кто-то Uzi. Разницы в убойной силе между ними здесь нет никакой. «Узи», впрочем, выигрывает за счет повышенной скорострельности.

› Raven Squad: Operation Hidden Dagger

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC

Жанр:
shooter, first-person, tactical, modern

Зарубежный издатель:
Evolved Games/SouthPeak

Российский дистрибутор:
не объявлен

Разработчик:
Atomic Motion

Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

Количество игроков:

до 2

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Онлайн:

www.ravensquad.com

Страна происхождения:
Венгрия

Cкажем прямо: Raven Squad – плохая игра. Вот так, просто плохая игра. Вряд ли вы ее купите, сомнительно даже, что скачаете с торрентов, и уж совсем фантастическим нам покажется, если вы пройдете ее до конца. А мы прошли. Чего только не сделаешь ради читателей.

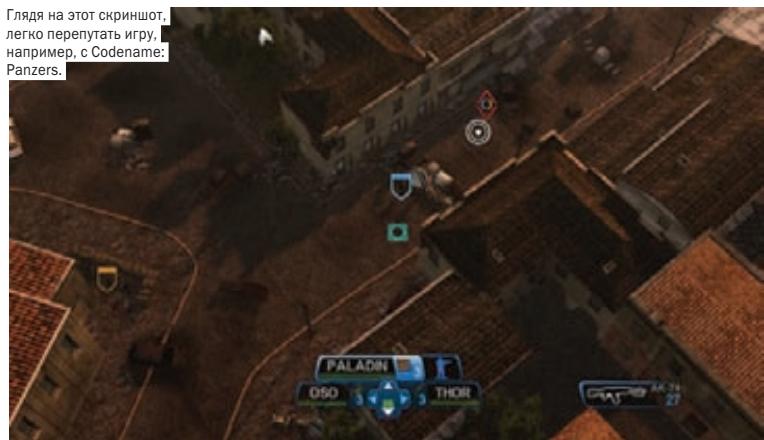
Итак, на дворе 2011-й, «два года после кризиса». Команда из шести спецназовцев получает задание найти потерпевший крушение в амазонских джунглях самолет и отыскать среди его обломков диск с за-secреченной информацией. Естественно, искомое на месте не обнаруживается, и бойцы, продолжая углубляться в джунгли, обнаруживают деревушку, а в одном из домов – вождеменный диск. Наивный геймер уже предвкушает развязку истории (хоть к тому моменту пойдет всего лишь второй час игры), как вдруг на отряд обрушаются

новые неприятности: радиосвязь со штабом потеряна, бандиты окружают со всех сторон, гражданские садятся на шею, да еще и ботинки начинают натирать ноги. Со всем этим предлагается справиться в короткой сюжетной кампании. Искать мозольные пластины придется примерно в одной и той же местности: сначала среди пальм и папоротников (никакой фауны замечено не было), потом на мощеных дорогах полуразрушенного города, а под конец опять в тропических лесах. Декорации не блещут разнообразием, но джунг-

ли, в целом, выглядят вполне пристойно, что даже несколько удивляет.

Тоже удивляет, но уже неприятно, полная беспомощность игры как шутера. С этого ракурса видны все недостатки Raven Squad, главный из которых – совершенно неадекватный искусственный интеллект. По всей вероятности, в школе, где обучали бандитизму несчастных бразильцев, прошло только три занятия: «Как бежать навстречу врачу», «Как приседать на одном месте» и «Как стрелять, не двигаясь» – на урок «Как вести огонь на бегу»

Глядя на этот скриншот, легко перепутать игру, например, с Codename: Panzers.



Приглядевшись, вы заметите в главном меню опцию мультиплеера: по задумке, любую миссию из сюжетной кампании можно выполнять вдвоем (каждый берет под свое командование по боевой группе), и за это даже дадут ачивменты. Но получить их не представляется никакой возможности: мне так и не удалось найти альtruиста, который согласился бы пройти хоть один уровень. И это на первой неделе после релиза.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неплохая (местами) графика, возможность совместного прохождения (вдвоем играть будет не так стыдно), интересная задумка с комбинированием стратегии и шутера от первого лица.

НЕДОСТАТКИ Удручающая тупость искусственного интеллекта, ужасающая голосовая озвучка, топорная анимация, никудышный FPS-режим, мало простора для тактического планирования.

РЕЗЮМЕ Малобюджетный коктейль из командного шутера от первого лица и пропаек стратегии. Сама по себе попытка сделать игру такого рода достойна похвалы, но результат, мягко говоря, оставляет желать лучшего. Все, что вас ждет в коробке с Raven Squad, – это третесортный шутер с нулевым градусом напряжения,rudimentами тактики и беспомощным искусственным интеллектом, а также большое-пребольшое разочарование. Играть стоит разве только из академического интереса.



БОЙЦЫ ЭЛИТНОГО ОТРЯДА НАСТОЛЬКО ЭЛИТНЫ, ЧТО НЕ СЧИТАЮТ НУЖНЫМ ВОВРЕМЯ И ХОТЬ С КАКОЙ-ТО ИНИЦИАТИВОЙ РЕАГИРОВАТЬ НА КОМАНДЫ ИГРОКА.

денег у местных не хватило. Они не умеют пользоваться гранатами (только по скрипту), не способны нырять в укрытия, отступать или заходить с фланга. Мы бы могли еще немало порассказать о причудах здешнего AI, но все подходящие для этого слова значительно увеличили бы возрастной рейтинг нашего издания. Кстати, очень жаль: мы бы заодно описали все мучки, связанные с управлением. Наверное, бойцы элитного отряда настолько элитны, что не считают нужным вовремя и хоть с какой-то инициативой реагировать на команды игрока. Они поворачиваются крайне медленно, перезаряжают оружие по полчаса, бегают вялой трусцой и ведут себя, как на отдыхе. Для нас же стрелять в дефективных террористов – сущее мучение.

А если посмотреть на игру под другим углом? Например, сверху? Можно – просто нажмите специальную кнопку, и камера метнется в облака, давая возможность увидеть все происходящее с высоты птичьего полета. Игра превращается в эдакую мини-стратегию

в реальном времени – это спасает от необходимости созерцать простецкие модели персонажей вблизи и помогает скординировать действия. Тут-то еле-еле и пробиваются росточки тактики.

Мы управляем одновременно двумя отрядами: маневренной группой и огневой группой, состоящими из трех человек каждая. Можно контролировать любого солдата, и дело найдется всем. Маневренная группа ведет снайперскую стрельбу, метает дымовые и ослепляющие гранаты, а вторая обеспечивает заградительный огонь и взрывает вражеские джипы из гранатомета, если потребуется. Каждый боец вооружен каким-нибудь автоматическим или полуавтоматическим оружием с неисчерпаемым (!) боезапасом, а вот гранаты, ракеты и патроны для винтовки заканчиваются – набрать их, а заодно и поправить здоровье, можно у особых контейнеров, услужливо разбросанных по карте. Звучит обнадеживающе, не так ли? Но на деле все оказывается предсказуемо плохо. На

Иногда противники перестают стрелять и вступают с игроком в психологическую битву, подавляя своим каменным взглядом его желание продолжать бой.



среднем уровне сложности у врага не хватает сообразительности, чтобы помешать вам, и можно пресколько, не выходя из режима RTS, бежать вперед и убивать всех направо и налево, без всяких гранат. На уровне сложности выше просто будет воспользоваться снайперской винтовкой, а когда закончатся патроны – просто прицельно перестрелять изредка двигающихся болванчиков.

Словно заранее зная, что нормальный AI они написать не смогут, разработчики смоделировали предельно линейные уровни с минимумом развилок – так что развернуться тактическому гению тут совершенно не-где. Хотя, признаюсь, RTS-режим позволяет экономить время и нервы и вступать в перестрелку лично только тогда, когда дела пошли не так, как хотелось бы. Картину всеобщего упадка и разложения дополняет невразумительное музыкальное сопровождение и редкостная по своему убожеству озвучка. Судя по всему, роли исполняли: программисты студии, художник, его иммигрировавший из России друг и тот парень, что приносил в офис пиццу субботним вечером.

Raven Squad – недоразумение, интересное разве что садомазохистам и энтузиастам-коллекционерам. А обычному любителю видеоигр более чем достаточно просто прочесть эту статью. Дохолые птицы в квартире никому не сдались. **СИ**

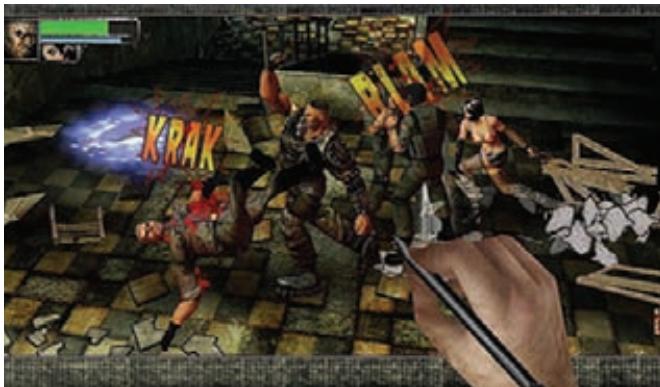


ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Crime Life: Gang Wars
2 300: March to Glory
3 Renegade

6.0

Только цифровая дистрибуция



Вверху: Та самая злосчастная рука, «рисующая» врагов. В случае с трехмерными моделями (а не плоской, «рисованной» графикой, как в Comix Zone) она выглядит инородной, почти чуждой. Впрочем, авторов всегда можно оправдать, сказав, что карандаш Создателя куда больше напоминает... стилус.



Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable (онлайн)

Жанр: action.beat'em_up.3D

Зарубежный издатель: SCEA

Российский дистрибутор: нет (PlayStation Network)

Разработчик: Vogster Entertainment

Количество игроков: 1

Обозреваемая версия: PlayStation Portable

Онлайн: www.unboundsaga.com

Страна происхождения: США, Россия

› Unbound Saga

Когда о разработке Unbound Saga впервые было объявлено широкой публике, «трехмерная наследница Comix Zone» вызвала весьма бурный интерес в кругу хардкорных почитателей beat'em up. Достаточно оказалось одного только скриншота с рукой, сжимающей карандаш, да сюжетной затравки о том, как доблестный комикс-герой отправился в поход на своего создателя.

Впрочем, будем честны с собой: мы все попались на эту удочку. Unbound Saga так ловко укапалась в одежды старой доброй классики, что накрутивший себя геймер еще долго пытается найти в меню инвентарь, подносит к гигантским вентиляторам ящики, честно ищет в подворотнях верную крысу и искренне недоумевает по поводу скучных и плоских мелодий, «сменивших» на всю жизнь врезавшуюся в память музыку Говарда Дрессина. Но настало время раскрыть секрет Полишинеля: никакой связи нет. Выуженная из пучин памяти рука с карандашом, да незатасканная пока «автороборческая» завязка – вот и все, что родит самозваного потомка с именитым «предком». Геймплейная же, игровая основа Unbound Saga, скорее, позаимствована из первых трехмерных beat'em up второй половины девяностых, того самого «смутного времени», когда геймдизайн не поспевал за технологией и индустрия порождала причудливые, подчас гротескные «старые игры на новый лад», а плутавшие во тьме дизайнеры наугад нащупывали новые формы. Если вы помните Fighting Force и ее менее удачливых современников, вам

нетрудно будет представить и нашу нынешнюю гостью. На Западе о таких говорят: «The game that would never return». А уж вложить в эти слова побольше яду и сарказма или уронить их с ностальгической слезой – личное дело каждого. Понимая вторых, мы, пожалуй, склоняемся к мнению первых.

Итак, знакомьтесь – Рик Аякс, супергерой из комикса, работает вышибалой в баре города Токсополиса, ощущает нереальность и искусственность бытия, видит кошмары о кроликах-убийцах и мечтает навалить Создателю за все хорошее. С точки зрения классического ростера beat'em up он – громила, персонаж медленный, невероятно сильный, полагающийся на пудовые кулаки, медвежьи захваты и валиющийся по углам мусор, который сгодится в качестве оружия. Рик тутдум и с радостью лезет в любую драку, потому что «таким уж его создали» (хотя на этот счет есть и другие версии). Он главный герой.

Начав играть, вы очень быстро усвоите три вещи. Во-первых, все уровни здесь разбиты на цепочку четырехугольных «комнат» длиной (именно длиной, ведь «в высоту» эти комнаты практически никогда не расширяются)

в один-два экрана и различающихся, помимо интерьера, лишь расстановкой разного рода хлама, от скамеек до электрогенераторов. Во-вторых, лавировать среди этой «мебели» чрезвычайно тяжело (на здешнее управление ругаться можно долго и тщетно: его не назовешь неудобным, скорее, оно «странные», «тугое», будто бы сломанное – к нему приходится приспособливаться), да и не нужно: все равно уже через несколько секунд все это будет разломано на снабженные «взправдашней» физикой куски и комната останется совершенно голой и неуточной. Лишь на полу мешаются повсюду щепки, обломки, доски, в которых герой застревает и вязнет, теряет мобильность, не может нормально двигаться.

**Well done, Turner!**

Несмотря на все наши придики, хочется похвалить геймдизайнеров Unbound Saga за набор заданий, призванных разбавить монотонность прохождения. Не станем скрывать, реализация более чем посредственная, но сами задумки хороши: успеть закончить уровень, пока герои не задохнулись в дыму, решить загадку с переключателями, защищать отвлекшегося напарника – это все не ново, но подчас именно таких мелких штучек не хватает даже куда более именитым играм жанра.

НАШ ВЕРДИКТ

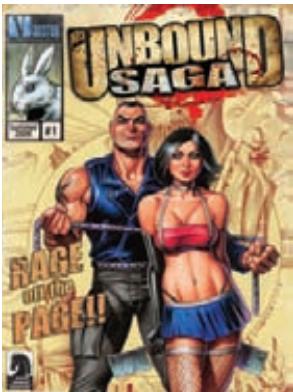
ДОСТОИНСТВА Хорошая задумка, неплохая трехмерная графика, низкая цена, стильные видеоролики. Старательность авторов.

НЕДОСТАТКИ Игра очень медленная, сумбурная, во многом непродуманная. Ненужная и даже вредная физика, уровни-коробки, профанация боевой системы, отсутствие внутриигровых сейвов и мультиплеера, неприятное управление, неприметные боссы.

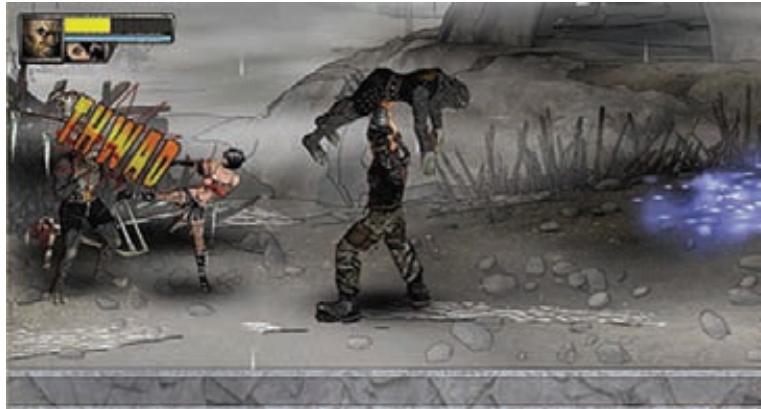
РЕЗЮМЕ К счастью для Vogster, у Unbound Saga практически нет конкурентов, и геймерам старой закалки, соскучившимся по beat 'em up старой школы, в общем-то, не из чего выбирать. А статус недорогой скачиваемой игры для PSP позволяет с легким сердцем купить новинку, погонять пару часов, да и бросить на поплуги. Впрочем, мы уверены, что своего ценителя Unbound Saga все-таки найдет.

Rage off the Page!

В поддержку Unbound Saga издательство Dark Horse выпустило одноименный комикс о похождениях Рика и Лори – тоненький ваншот, который при своем мизерном объеме даже не пытается рассказать цельную историю, а представляет собой собирание из трех крошечных рассказов, двух стилизованных (якобы «классических») обложек и одной псевдорекламной странички. Сам сборник загримирован под «долгожданное возрождение именинного сериала», который якобы был закрыт несколько лет назад, а теперь возвращается «полный сил и новых идей». Почитать можно, хотя никакой художественной ценности тут не найти, да и с сюжетом игры эти истории никак не пересекаются. Даже Лори появляется лишь однажды, хотя ее едва прикрытыми прелестями, конечно же, украшена каждая обложка.



«Да иди же ты скорей, дубина!» – вопит пока еще не смирившийся геймер. Смирится рано или поздно: «буксовать по колено в мусоре» предстоит всю игру. Третье впечатление – знакомство с боевой системой. Отметив, что привычные кнопки рассованы по непривычным местам, и найдя наконец «захват», наш геймер вскоре обнаружит, что, подняв противника над головой, он так и будет ходить с ним дурак дураком, пока не получит пинка или не прокачает первый прием из списка Grapple moves. Выколотив из врагов жетон (никакого видимого счетчика опыта нет – просто время от времени на уровне вдруг появляется специальный жетон, достаточный для разучивания одного приема), он приминается знакомиться с деревом прокачки. Несколько разных на вид, но одинаковых по сути комбо, пассивные навыки, те самые Grapple moves, расходующие полоску стамины... Все чинно, но несколько бестолково. Некоторую ясность вносит (и одновременно еще сильнее запутывает) появление второго героя. Героини. «Ловкой и быстрой» Лори Мачете, с которой предстоит делить диалоги на протяжении всего дальнейшего путешествия по комнатам (говоримся сразу: больше игребальных



Слева: Даже не глядя на интерфейс, легко догадаться, кем здесь управляет игрок, а кем – AI, ведь Лори, игнорируя «лужу», зачем-то лезет в рукопашную, а Рик все же сподобился провести захват.

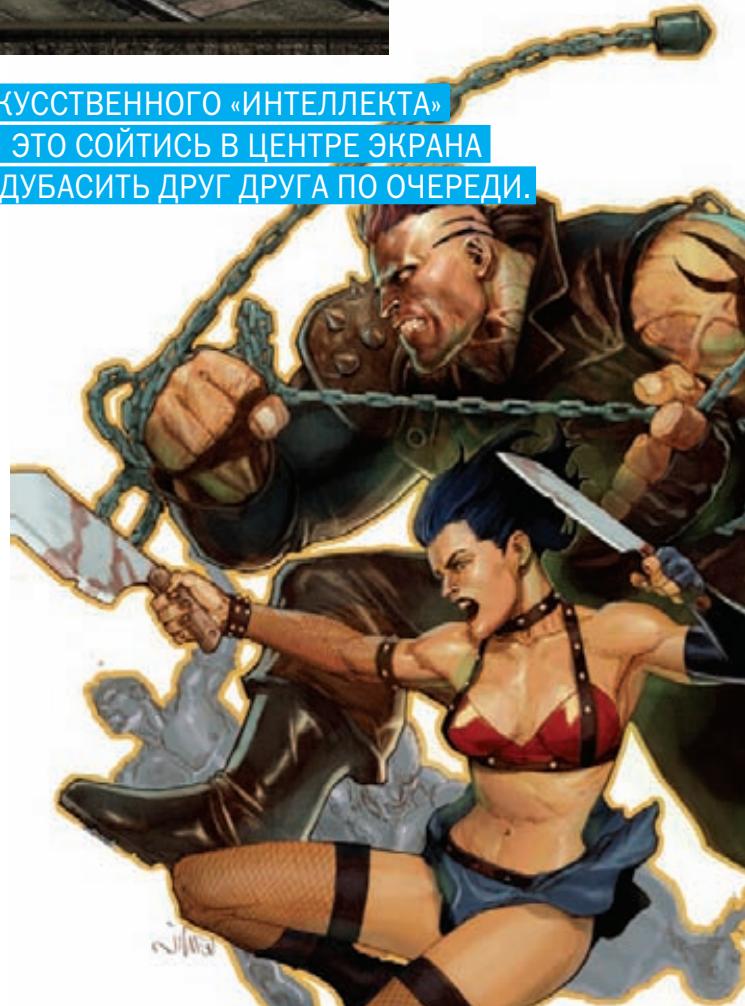


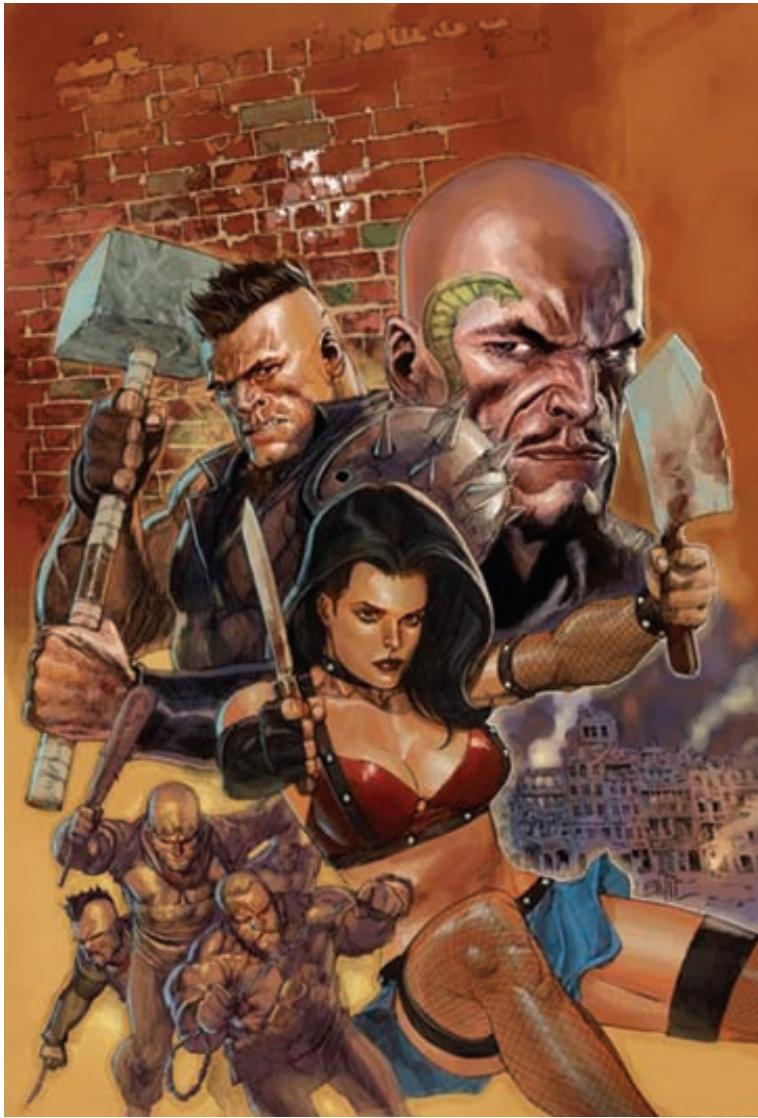
Слева: Как ни странно, целиком выполненной в комикс-стилистике Unbound Saga катастрофически не хватает... цвета. Игра получилась до невразности серой. И яркие «текстовые» SFX-эффекты на этом фоне только усиливают впечатление.

ВСЕ, НА ЧТО ХВАТАЕТ ИСКУССТВЕННОГО «ИНТЕЛЛЕКТА» НАПАРНИКА И ВРАГОВ, – ЭТО СОЙТИСЬ В ЦЕНТРЕ ЭКРАНА И УТОМИТЕЛЬНО ДОЛГО ДУБАСИТЬ ДРУГ ДРУГА ПО ОЧЕРЕДИ.

персонажей не будет). Она, в отличие от Рика, все-таки умеет прыгать, стремительно расходует стамины на самые обычные комбо, а вместо захватов использует... магию. Неважно, что зовется она Ninjutsu skills, главное, что становится понятна схема «танк + суппорт». В открытом бою Лори нечего делать, ее задача – прятаться в специальных «сияющих лужах» (звучит дико, выглядит лишь немногим более пристойно), творить shadow-клонов и бабахать poison-бомбами, пока бессмертный Рик, пардон, аргит мобов.

Пожалуй, здесь следует остановиться и расставить последние точки над «и». Никакого мультиплеера в Unbound Saga нет. Вообще. Единожды выбрать любимого героя и прокачивать только его, по задумке авторов (у геймеров на этот счет свое мнение), тоже нельзя – играть предстоит обоими, по мере необходимости переключаясь кнопкой Select, отбирая у AI-идиота одного персонажа и отдавая на поруки другого. Разумеется, все, на что хватает искусственного «интеллекта» напарника и врагов, – это сойтись в центре экрана и утомительно долго дубасить друг друга по очереди. (Да, AI-Лори не использует магию, игнорирует лужи и с ослиным упорством лезет





НАКРУТИВШИЙ СЕБЯ ГЕЙМЕР ЕЩЕ ДОЛГО ПЫТАЕТСЯ НАЙТИ В МЕНЮ ИНВЕНТАРЬ, ПОДНОСИТ К ВЕНТИЛЯТОРАМ ЯЩИКИ, ЧЕСТНО ИЩЕТ В ПОДВОРОТНЯХ ВЕРНУЮ КРЫСУ.

в копошаину.) Вдвойне глупо это выглядит оттого, что ты твердо знаешь: напарник искупает скудоумие бессмертием, а потому лучшая, а порой и единственная тактика – выбрать Лори, отойти в уголок и спамить атакующую магию, пока болван Рик в час по чайной ложке крушит врагов; иногда – лечиться и уворачиваться от любопытствующих. Пер-

вые час-полтора получается искренне радоваться собственной находчивости, но вскоре такой beat'em up начинает раздражать. Тем более что в конце каждого уровня обязательно найдется «место для погибели» (и это не босс; здешние боссы настолько неприметны, что не всякий геймер вообще замечает, что они в игре все-таки есть), и весь балаган то

Из-под родных осин

Хотя формально игра считается американской, кроме продюсера вы не найдете в титрах иностранных имен. Студия разработки Vogster Entertainment, базирующаяся в Нью-Джерси, плоть от плоти наша, российская, и уже известна читателям «Страны Игра» по проекту Robocalypse. Но не спешите радоваться: ни русского словечка, ни единой буквы кириллицы, ни даже английских субтитров в Unbound Saga не найти: этот продукт сугубо для внутреннего рынка. Американского.

и дело приходится начинать сначала. Да, мид-сейвы здесь не в чести.

Но что это мы все о плохом, да о плохом? Unbound Saga демонстрирует недурную трехмерную графику, здесь совершенно очаровательные комико-заставки, неожиданно прилично озвученные. Нечастые, но порой забавные диалоги. И тот самый неуловимый привкус навсегда покинувших нас игр, который невозможно описать словами, но легко можно почувствовать. Не отпускает ощущение, что подобную игру мог сделать какой-нибудь прилежный ценитель самых первых трехмерных боевиков, возможно, читатель журнала «Страна Игра», если бы ему выделили команду программистов, художников и девочек-кошек, приносящих кофе. Хороший, может быть, даже талантливый теоретик, который действительно старается. «Это возьмем отсюда, заданий наделаем вот таких и таких, а Андрей потом напримуемся персонажам каких-нибудь комбо». Собрали – работает. Сыграли – работает. Спустили на тестеров – работает. Отлично, давайте продавать! И только с опытом, с шишками и окогами, наверное, можно научиться чувствовать игру, видеть баланс, важность и нужность всех этих комбо в частности и боевой системы в целом, ощущать, где и, главное, почему игрок начнет терять интерес, на какие хитрости пустится, лишь бы одолеть сложный участок, что не поймет, от чего отмахнется. Unbound Saga интересна в своей задумке, в руках опытного мастера она сумела бы превозмочь все детские болезни и выросла бы во что-то серьезное.

Но в нынешнем виде она – механистичный, собранный в конструкторе «проект», который формально работает, формально приносит какое-то сухое обезжиренное удовольствие и столь же формально завишаает, пока вы проходите второй уровень. Который, как нам видится, и станет для большинства геймеров той самой границей, где интерес к этой игре либо окончательно затухнет, так и не успев всерьез разгореться, либо перейдет в фазу спокойного и ровного огня, что продержится без каких бы то ни было всплесков до самого финала. **СИ**





Телефон:

(495) 780-8825

www.gamepost.ru

Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)



PlayStation 3 (80Gb)

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!

■ Принимаем заказы через
Интернет и по телефону

■ Возможность доставки
в день заказа

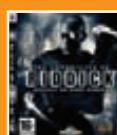
■ Огромный выбор
компьютерных
и видеоигр



Resistance 2



Little Big Planet

Naruto Ultimate
Ninja StormMotorstorm 2
Pacific RiftMortal Kombat
vs. DC UniverseBatman:
Arkham AsylumChronicles
of Riddick:
Assault on Dark
Athena
1490 р.

Eternal Sonata



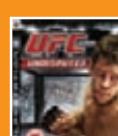
Battle Fantasia



Killzone 2



Resident Evil 5

Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
1490 р.Silent Hill:
Homecoming
1850 р.UFC 2009
Undisputed
1990 р.

Afro Samurai

Cross Edge
2350 р.Infamous:
Дурная репутация
(русская версия)
2190 р.Prototype
2390 р.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

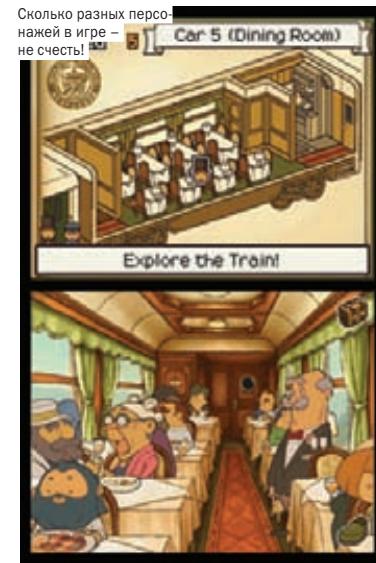


1 Professor Layton and the Curious Village
2 Пятнашки
3 Книжки с головоломками

8.5



Сергей Цилюрик



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

DS

Жанр:

action-adventure, sci-fi

Зарубежный издатель:

Nintendo

Российский дистрибутор:

«ND Видеоигры»

Разработчик:

Level 5

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

DS

Онлайн:

http://professorlaytonts.com

Страна происхождения:

Япония

Professor Layton and Pandora's Box

Как, вы хотите прочесть обзор? Вот вам сперва загадка! Триста тренированных обезьянок пишут за Врена объективную рецензию на добротную, хорошую игру. Вопрос: сколько баллов получит игра в «СИ», если ни одна из обезьянок не умеет считать?



Професор Хершель Лэйтон – археолог по специальности и истинный английский джентльмен в манерах. А настоящий джентльмен, как говорит сам профессор, не оставляет ни одной загадки неразгаданной. И на (не)счастье Лэйтона, головоломки сыплются на него как из ведра. Едва ли не каждый встречный – или в помощи нуждаясь, или просто досуга ради – готов предложить новую задачку. Так и оказывается, что большая

часть приключений профессора посвящена решению всевозможных пазлов.

Professor Layton and Pandora's Box – это в первую очередь набор головоломок, причем таких, которые едва ли не каждый из нас знает еще с детства. Оно и неудивительно, ведь изначально «Лэйтон» задумывался как серьеcная, словно мозготренинги от доктора Кавасими, игровая версия книги Акиры Таго «Гимнастика для головы». Но разработчики из Level 5 решили, что их игре нужна индивидуальность, – и придумали прикрутить к куче

загадок (созданных специально для игры самим Акиром Таго) детективную историю. При создании главного героя в качестве объекта вдохновения выступил Шерлок Холмс – так действие перенеслось в Англию, а профессор Лэйтон обрел полагающиеся джентльмену манеры и цилиндр. В качестве напарника был придуман мальчик-подмастерье Лука, пытущий энтузиазмом и всегда готовый вспомнить загадку-другую на потеху профессору.

Дузят Лэйтона и Лука до Pandora's Box уже успел засветиться в одной игре – Professor Layton and the Curious Village. В Японии она вышла еще в начале 2007-го, но до Европы добралась полтора годами позже. И, увы, рецензии в «СИ» так и не удостоилась. Отметим на всякий случай, что большая часть сказанного про Pandora's Box применима и к первой части, включая достоинства, недо-

PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX ПОХОЖА НА КНИЖКУ С ГОЛОВОЛОМКАМИ НЕ ТОЛЬКО НАПОЛНЕНИЕМ, НО И ОФОРМЛЕНИЕМ.

На данный момент линейка игр про профессора Лэйтона состоит из трех частей: помимо «Любопытной деревни» и «Ящика Пандоры» в Японии вышло еще и «Последнее путешествие во времени». В том, что третья часть пожалует к нам, можно не сомневаться – ведь в бонус-разделе Pandora's Box нам предлагаются ввести два кода, которые выдаются за прохождение приквела и сиквела игры соответственно. А 26 ноября в Стране восходящего солнца увидит свет уже четвертая часть, «Профессор Лэйтон и флейта призрака», в которую, помимо традиционного приключения, войдет еще и таинственная RPG про джентльмена в цилиндре.

Мало? 19 декабря в японских кинотеатрах состоится премьера первого полнометражного аниме по мотивам сериала – Professor Layton and the Eternal Diva. Оно будет прямым продолжением «Флейты» и поведет о том, как известные нам герои расследуют тайну вечной жизни. Level 5 обещает, что фильм будет очень близок к играм и сохранит не только визуальный стиль, но и акцент на всевозможных головоломках. О планах на западный кинопрокат пока ничего не известно.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Обилие головоломок и персонажей, красочная графика, отличная синергия пазла и адвентчуры.

НЕДОСТАТКИ Многие загадки повторяются, а некоторые нелогичны. Дизайн персонажей устроит далеко не всех.

РЕЗЮМЕ «Профессор Лэйтон» – отличная забава для всей семьи. Больше книжка с головоломками, чем видеоигра, она сможет понравиться едва ли не всем, от мала до велика. В ней найдутся и простенькие задачки для детей, и головоломки, способные поставить в тупик даже матерых геймеров; она отлично иллюстрирована, увлекательна и в меру продолжительна. Недаром суммарные продажи игр сериала уже перевалили за пять миллионов копий.



«ПРОФЕССОРУ ЛЭЙТОНУ» НЕ ЗАНИМАТЬ ШАРМА, И, ПОЖАЛУЙ, ВО МНОГОМ ИМЕННО БЛАГОДАРЯ ЕМУ (А НЕ ДОСТАТОЧНО-ТАКИ ПОСРЕДСТВЕННОМУ СЮЖЕТУ) ПРОХОДИТЬ ОДНУ ЗА ДРУГОЙ ГОЛОВОЛОМКИ ИНТЕРЕСНО И УВЛЕКАТЕЛЬНО.

статки и оценку. В «Ящик Пандоры», в принципе, можно играть и без знания предшествующих событий (основные сюжетные линии двух игр практически не связаны), но в таком случае о ролях некоторых «возвращающихся» персонажей придется лишь догадываться.

История Pandora's Box разворачивается вокруг артефакта под названием Elysian Box (упоминание Пандоры припели зачем-то только для европейского релиза; американское название игры – Professor Layton and the Diabolical Box – гораздо больше



Пресытившимся всеми полупорта сотнями головоломок игры Nintendo предлагает бесплатные скачиваемые задачки, выходящие еженедельно.



Одна из более сложных головоломок, требующая развитого пространственного мышления.



1: Для ветеранов квестов, любящих ощущать каждый пиксель экрана, в «Лэйтоне» найдутся скрытые монетки, на которые можно покупать подсказки к головоломкам.

2: Помимо чаеведения и фотографии, игра предлагает заняться тренировкой ленивого хомяка. Нужно так расположить интересующие грызуна предметы, чтобы тот прошел по цепочке между ними максимальную дистанцию.

соответствует оригинальному). По слухам, эта шкатулка убивает каждого, кто ее откроет, – и когда друг профессора гибнет, исследуя таинственную коробку, наш герой берется за расследование трагедии. Как ни парадоксально, к развязке сюжетная линия идет практически без участия игрока – впрочем, здешняя история не слишком хороша, но особо-то и не важна. Она лишь дает игроку лишнюю мотивацию к прохождению – и тем самым служит связующим звеном между головоломками – плотью и кровью игры.

Но... О них-то как раз говорить особо и нечего. Наверняка едва ли не у каждого была в детстве книга с головоломками, рассчитанными на логику, смекалку, нестандартное мышление и изредка эрудицию. Так вот, в «Лэйтоне» все то же самое. Разделить участок земли поровну между наследниками, перевезти через реку волков и цыплят, пропрыгать шахматным конем по всей доске, найти выход из лабиринта, определить возраст персонажа по данным подсказкам... Есть и строго логические задачки, а есть и хитрые, с подвохом в тексте. Разнообразия достаточно, но, тем не менее, довольно часто попадаются повторы.

К счастью, есть и другие забавы. Например, комбинируя по три из десяти видов трав, можно обнаружить рецепты различных сортов чая – а потом, встречая грустящих персонажей, угощать их подходящим напитком. Или, например, фотоаппарат. Поначалу его надлежит собрать из десятка деталей, раскиданных по миру игры. Восстановив работоспособность устройства, профессор сможет фотографировать любопытные места и (путем нахождения трех отличий между реальностью и получившимся изображением) отыскивать там скретные головоломки.

Professor Layton and Pandora's Box похожа на книжку с головоломками не только наполнением, но и оформлением – она прекрасно иллюстрирована. Единственный спорный момент – дизайн персонажей: они выглядят нарочито по-детски, но порой их кидает то в откровенную карикатурность, то в сторону традиционного аниме.

Музыкальное сопровождение весьма приятно. Во время решения головоломок звучит крайне ненавязчивый нежный перезвон колокольчиков, ухитряющийся за все прохождение не надоест. Чего, к сожалению, не скажешь о голосе Люка.

«Профессору Лэйтону» не занимать шарма, и, пожалуй, во многом именно благодаря ему (а не достаточно-таки посредственному сюжету) проходить одну за другой головоломки интересно и увлекательно. Не последнюю роль играет и целостность игры – значительная часть загадок органично вплетена в диалоги, не вызывая диссонанса. Поэтому, если вы не питаете сильной нелюбви к классическим пазлам, попробуйте «Лэйтона» – он того стоит.

А ответ на вынесенную в подзаголовок загадку очевиден – конечно же, «7.0» или «7.5». Не нужно уметь считать, чтобы разобраться в нашей системе оценок. Только читать! **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Silent Hill
- 2 Resident Evil Archives
- 3 Manhunt 2

7.5



Дмитрий Карасев

НА ПОЛКАХ

Справа: Сюжет подается при помощи картинок и сопроводительного текста. Надо заметить, история получилась довольно увлекательной, а многие иллюстрации к ней и вовсе заслуживаю того, чтобы ими любовались даже в отрыве от игры.



› Cursed Mountain

Не ходите, люди, на Тибет гулять: там живут плохие призраки-вампиры – станут нападать, душу отнимать. Ну, а если все же пошли, запаситесь буддистскими талисманами, выучите пару-тройку заклинаний, покрепче сожмите ледоруб и не забудьте помолиться напоследок...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
WiiЖанр:
action-adventure.horrorЗарубежный издатель:
Deep SilverРоссийский дистрибутор:
нетРазработчик:
Sproing Interactive MediaКоличество игроков:
до 1Онлайн:
www.cursedmountain.
deepsilver.comСтрана происхождения:
Австрия

Я сейчас выскажу довольно смелую мысль, но, на мой взгляд, *Cursed Mountain* – это первое в индустрии удачное подражание *Silent Hill*. Возможно, студия Sproing Interactive и не задавалась целью сделать именно такую игру, но в итоге получилось то, что получилось. И дело не только в «фирменном» тумане (в случае с *Cursed Mountain* – буране), который окутывает игрока плотным белым покровом и не дает увидеть ничего дальше своего носа. Главное – подход. *Cursed Mountain*, как и *Silent Hill*, является игрой, в которой сам геймплей – не цель, а лишь один из способов сыграть на наших страхах.

Посудите сами: за что мы любим историю о городке *Silent Hill*? Не только ведь за головоломки и уж точно не за драки с монстрами. Мы любим сериал за фирменную «атмосферу», за нарастающее где-то внутри чувство страха, за напряжение – за все то,

что заставляет забыть о том, что на самом деле ты сидишь дома в теплом кресле и ничего не смеши слушаться с тобой не может. И в этом *Cursed Mountain* действительно похожа на *Silent Hill*, столь же тонко играет на наших чувствах. Вот ты пробираешься по лабиринту из составленных друг на друга ящиков с оборудованием, вдруг камера ненадолго переключается, и ты замечаешь, что где-то между ящиками парит призрак. Не самый страшный противник, но вся уловка в том, что ты еще не знаешь, откуда и когда последует нападение. И последует ли вообще. Игра уже дернула за струну, и ты замер в ожидании звука.

Уже сама гора, постоянно нависающая над тобой серой тенью, на подсознательном уровне заставляет чувствовать себя в постоянной опасности. Тем более что гора эта не так уж проста. Чормолонзо, Священный Пик, как его называют местные жители, – прибежище многочисленных буддистских монастырей, изолированных поселений, и, если

верить легендам, мстительной богини гор. Где-то здесь пропал младший брат, взявшийся доставить на вершину некий таинственный артефакт. Теперь предстоит отправиться по его следам...

И чем выше поднимаешься с главным героем, тем все более странной становится обстановка вокруг. Буран не дает разглядеть ничего на расстоянии двух шагов, с неба без конца сыплются тяжелые хлопья снега, и постепенно начинает казаться, что ты уже нечаянно забрел в какой-то иной мир, где правят непознанные силы... Вот впереди темнеет силуэт. Человеческий силуэт. Но что это за странная, изломанная поза? И почему он движется какими-то рывками?

Из таких моментов и складывается *Cursed Mountain*. Да, головоломки, которые встретятся на пути, не блещут оригинальностью, а к сражениям едва ли подойдет эпитет «головокружительные». Но уже первый визит в заброшенный лагерь альпинистов, где меж

Баг или фича?

Один из главных недостатков *Cursed Mountain*, за который игру не покурил только ленивый, – «серьезные проблемы с управлением». Впрочем, недостаток ли? Да, герой медленно поворачивается, с задержкой реагирует на команды, иногда и вовсе не замечает их – в общем, ведет себя именно как человек, продрогший на морозе и до смерти испуганный. Да, очень раздражает баг, из-за которого протагонист частенько не реагирует на ваше движение, когда вы делаете контроллером выпад вперед – особенно это мешает на поздних стадиях, так как данный маневр входит в большинство заклинаний. Но одновременно все это служит и дополнительным источником адреналина. Представьте, как на вас медленно надвигается призрак, которого вы легко могли бы убрать с дороги, если бы оружие, как назло, не отказывало: стараешься все исправить, а кошмарная морда все ближе, ближе... Вот ты уже, покрывшись испариной, в отчаянии тряешься рукой, и вдруг в самый распоследний момент, когда экран уже готов окраситься красным, наконец удается добиться от системы отдачи... Хочется разразиться градом проклятий в адрес разработчиков, но останавливает мысль: а может, так и было задумано?

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Экзотический тибетский антураж, по-настоящему пугающая атмосфера, интересные мини-игры с нестандартным использованием Wiimote, хорошее звуковое сопровождение.

НЕДОСТАТКИ Большие проблемы с управлением, маленький выбор оружия, однообразные противники и головоломки, со временем игра становится откровенно скучной.

РЕЗЮМЕ Страшная сказка о призраках, буддистах, Тибете и таинственной горе Чормолонзо. Все в лучших традициях Silent Hill: пугают не столько монстрами, сколько неизвестностью и силуэтами в тумане. Первое время судорожно скимаешь контроллер и вздрагиваешь при каждом шорохе, но бояться быстро наскучивает – на всю игру Sproing Interactive не хватило запала. И все же Cursed Mountain заслуживает внимания.

Sproing Interactive пытается исправить однообразие Cursed Mountain с помощью различных мини-игр. Попадаются среди них и весьма оригинальные. Так, на одном из уровней предстоит использовать Wiimote в качестве рации, чтобы получать указания о дальнейшем маршруте. В другой раз доведется перебираться через пропасть по тонкой доске, стараясь удерживать контроллер параллельно полу – он исполняет роль шеста, с помощью которого герой поддерживает равновесие. Увы, подобных эпизодов слишком мало, чтобы раскрасить однообразную серость второй половины игры.

брошеных палаток беззвучно парят призраки погибших путешественников, – уже он один послужит лучшим обещанием того, что поездка на Тибет не пройдет впустую.

Сам Тибет – неотъемлемая часть Cursed Mountain. Не берусь судить, действительно ли Sproing Interactive штудировали книги на соответствующую тему, или мир игры был создан целиком их собственным воображением, но получилось очень достоверно и оттого – интересно. Путешествуя по монастырям в поисках ответов на вопросы «Кто виноват?» и «Что делать?», вы выслушаете не одну лекцию о культуре, истории и мифологии этих мест. А заодно научитесь с пользой применять полученные знания. Древние обереги позволят сделать оружие более опасным для духов. Получив возможность заглядывать в параллельный мир, именуемый Бардо, вы пополните свой арсенал боевой магией, а заодно научитесь раз и навсегда упокаивать души мертвых. Чтобы творить заклинания, нужно чертить с помощью Wiimote указанные на экране руны. Не упустите шанс почувствовать себя тибетским шаманом!

Свой вклад в создание атмосферы вносят и отличное звуковое сопровождение. Мистические напевы вкупе с завыванием бурана как нельзя лучше иллюстрируют происходящее на экране, и к тому же держат в постоянном напряжении – никогда не поймешь, то ли это просто включилась

Подойдя к краю обрыва, можно разглядеть локации, на которых вы были полчаса назад. А взглянув вверх – те, где только предстоит побывать.



ЕСЛИ ВЫ ЛЮБИТЕ КАЧЕСТВЕННО ПУГАТЬСЯ, ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИХОДИТЕ НА ГОРУ ЧОРМОЛОНЗО.

новая мелодия, то ли сзади, подывая, подкрадывается нечисть...

И все же, как бы здорово все составные части Cursed Mountain ни были подогнаны друг к другу, со временем дает о себе знать закономерная беда: уж коли геймплей отодвинут на задний план ради атмосферы, игрока нужно – жизненно необходимо! – постоянно удерживать в том состоянии, когда он не воспринимает игру игрой, когда он всерез живет по ту сторону экрана. Иначе он рано или поздно заскучает. Sproing Interactive с этой (весома, заметим, трудной и в чем-то даже почетной) задачей, увы, не справилась. Однообразный буран и не менее однообразные призраки с течением времени уже не производят впечатление, а больше геймплею просто не на что опереться. Противники (за исключением нескольких боссов) умирают слишком легко, о разнообразии оружия можно только мечтать, задачки в конечном счете все равно сводятся к перебору всех доступных вариантов, и вот уже по-

Вверху: На этой улице праздник был очень давно...

Внизу: Злонамеренные духи – призраки людей, ранее погибших на этой горе. А вот кто ими командует – еще только предстоит узнать.

началу вцепившаяся в вас игра постепенно ослабляет хватку, и к финалу движешься уже из чистого упрямства. Надо ведь наконец разобраться в тайнах проклятой горы!

А впрочем, это вовсе не повод отворачиваться от Cursed Mountain. Если вы любите качественно пугаться, обязательно приходите на гору Чормолонзо. Вам здесь понравится. Пусть и ненадолго. **СИ**



Ледору так и останется основным оружием на протяжении всей игры. Выходить с железной против призраков не очень приятно – но разве кто-то обещал, что будет легко?



похожие игры

1 Bleach: Heat the Soul
2 Mai-Hime Bakuretsu!
3 Dragon Ball Z: Shin Budokai

7.0



Вверху: Подчас компьютерный противник дает такой отпор, что диву даешься: только что даже не защищался, а тут вдруг оживился. Впрочем, в большинстве случаев управляемый AI противник попросту стоит без дела.



Вверху: Сакура и Райдер предпочитают дистанционные атаки, и в этом их главное достоинство. Впрочем, Райдер обращается со своими цеплями куда расторопнее, да и в ближнем бою может за себя постоять.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation PortableЖанр:
fighting, 3DЗарубежный издатель:
CarcosmРоссийский дистрибутор:
не объявленРазработчик:
CarcosmКоличество игроков:
до 2Обозреваемая версия:
PlayStation PortableОнлайн:
ru.playstation.com/

games-media/games/detail/item226846/Fate-Unlimited-Codes/

Страна происхождения:
Япония

› Fate/Unlimited Codes

Файтинг по мотивам популярного аниме сделать проще простого: «знающие люди» всегда оценият, производство больших бюджетов не потребует, известные студии привлекать ни к чему. Но как же быть, если речь о файтинге по мотивам визуальной новеллы?

Оригинальная fate/stay night принесла компании-разработчику Type-Moon поистине мировую славу. И пускай за пределами Японии она не издавалась, многочисленные поделки «по мотивам» получили известность повсеместно. Это и одноименное аниме, и манга, и фигурки героев, наконец, самые разные файтинги – как для домашних консолей, так и для игровых автоматов. Да и поклонники творчества компании не поленились перевести первоисточник и поделиться патч-локализацией с широкой общественностью, которая, в свою очередь, была удивлена наличием весьма откровенных сцен. На этом фоне решение опубликовать Unlimited Codes за пределами Японии сначала встретило недопонимание. Зачем? Раньше почему-то не издавали, а тут вдруг появился интерес? Так или иначе, благодаря компании Carcosm новый файтинг с полюбившимися героями официально выпустили в США и Европе – как на UMD, так и через PS Store. Дескать, лучше поздно, чем никогда.

Unlimited Codes не повезло с графикой: объекты и локации сплошь полигональные, и не сказать, что сильно напоминают

мультфильм. Но это ни в коем случае не категоричный минус, благо даже без характерного cel-shading обаяния игра выглядит вполне убедительно и в чем-то соответствует духу первоисточника. Лишенная мелких деталей и четкого контура графика производит впечатление вполне приятное, да и без красивейших спецэффектов, ослепляющих игрока после каждой затянутой цепочки ударов, тут не обошлось. Произведет ли такая картина впечатление на неискушенных геймеров? Вряд ли. В лучшем случае постараится отвлечь от, прямо скажем, далеких от совершенства моделей персонажей, но и только. Другое дело, что к ней быстро привыкаешь и вскоре просто перестаешь замечать недостатки, полностью погружаясь в игровой процесс.

Впрочем, не стоит при этом рассчитывать на то что, имея в качестве первоисточника визуальную новеллу с более-менее детальным описанием сражений, Unlimited Codes предложит удивительную по своей глубине боевую систему, некий выверенный во всех тонкостях ритм поединка. Этого нет. Напротив, какого бы персонажа ни выбрал игрок, любые комбинации кнопок откроют для него путь к зреющим и иногда



Оригинальная игра fate/stay night вышла на PC в 2004 году и принадлежит к жанру визуальных новелл. Это, с одной стороны, позволяет утверждать, что с сюжетом здесь все в порядке: несмотря на наличие обязательных «взрослых сцен», история сама по себе достаточно необычна и уверенно держит интригу до самого финала. Позднее она получила сиквел, а там дело дошло и до переиздания на DVD и выпуска на PS2, из которого и без того скромную эротику убрали совсем. Во всех случаях вниманию предлагается одна и та же концепция: существуют люди со сверхъестественными способностями, или попросту маги, которые борются между собой за право обладания Граалем, используя неких воинов. Этой борьбе и посвящена как игра, так и одноименное аниме. Манга в данном случае выступает источником дополнительных сведений о фантастическом мире и не всегда точно пересказывает события оригинала. И аниме, и манга были выпущены на территории США и Канады, так что герои fate/stay night хорошо известны американским геймерам.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный геймплей, понятная боевая система, красивые и зрелищные суперудары, стабильная работа мультиплеера. Игра доступна как на UMD, так и через PS Store. В обеих версиях сохранено оригинальное озвучение.

НЕДОСТАТКИ Не самая привлекательная графика, требуется иметь представление об одноименном аниме-сериале (как минимум), ненужный AI.

РЕЗЮМЕ Несовершенный на вид, но все же красочный и яркий файтинг с героями fate/stay night, однаково привлекательный как с геймерами, ранее не интересовавшимися виртуальным мордой, так и с ценителями жанра. Сюжет пройдет мимо людей, не знакомых с первоисточником, но и невелика потеря: на первом месте здесь динамичные драки, а что до истории и диалогов, так они тут для галочки.

ГЕЙМЕР ЛЮБЫХ ЖАНРОВЫХ ПРИСТРАСТИЙ СМОЖЕТ МОМЕНТАЛЬНО ЗДЕСЬ РАЗОБРАТЬСЯ И СРАЗУ НАЧАТЬ ПОБЕЖДАТЬ.

наносящим большой урон атакам. Баланс? Он проявляется странным образом: быстрые персонажи сразу наносят удар за ударом, в то время как, скажем, Сакура, делающая два шашка в минуту, неторопливо лупит оппонента с огромной дистанции и не дает подобраться поближе. Да, на подготовку нападения уходит какое-то время, вдобавок возможности ее далеко не безграничны (любители скакать по арене и атаковать с прыжка вмог отыщут брешь в обороне), и, тем не менее, она является полноправным бойцом. В этом заключается одно немаловажное свойство всех подобных проектов, благодаря которому внешне разнообразная палитра атак в действительности подведена

под один образец – «чтобы никому обидно не было». Во время боя герои накапливают два типа энергии: магическую и святого Граала. Шкала первой разделена на три ячейки и позволяет дополнять стандартные атаки более сильными и зрелищными, вторая же отвечает за Holy Grail Burst Super Move. По названию можно понять, что ради них-то драки и затеваются. К счастью, свое название приемы эти полностью оправдывают: если кому-то из участников поединка удается их использовать, то это в большинстве случаев отнимает шансы на победу у другого.

Примечательно, что режимы игры подобраны под стать другим «серьезным» файтингам. Можно проходить «аркаду», сражая-



ясь по очереди с каждым бойцом и время от времени наблюдая сюжетные сценки, а можно включить битву с каким-то одним противником или попробовать выяснить, кто из друзей добился выдающихся успехов в освоении боевой системы. На это, кстати, направлены «миссии», в которых требуется победить противника с помощью определенных приемов. Откровенно говоря, никто бы не стал тратить на эти задания время, если бы не возможность получить какой-нибудь приятный бонус за их выполнение, будь то иллюстрация в галерее или дополнительный костюм. Это ни в коем случае не испытания, как в Street Fighter IV, а просто набор не слишком изобретательных условий для геймеров, решивших скратить время до встречи с приятелями, потому что только мультиплейер позволяет получить полное представление о заложенном в игру потенциале. Сюжет? К сожалению, сценарий рассчитан на то, что игрок уже знаком с первоисточником и смотрел хотя бы одноименное аниме, в противном же случае он довольно быстро в здешней истории разочаруется.

В сентябре на PSP вышел другой файтинг, Soulcalibur: Broken Destiny, и в сравнении с ним Unlimited Codes выглядит очень уж потешно: сразу видно, где и графика превосходная, и боевая система отточена до блеска. После таких выводов вдруг просыпается желание сразу списать Fate в «фансервисные игры, на которые время незачем тратить», но сделать это не позволяет одно важное качество: геймер любых жанровых пристрастий сможет моментально в ней разобраться и сразу начать побеждать. А этим похвастает не всякий, даже самый титулованный, файтинг. **СИ**

WET

Наши догадки из июньского превью подтвердились на все сто процентов: однозначно оценить WET оказалось сложно. Так же сложно, как, например, вытерпеть вокальные потуги двух играющих в The Beatles: Rock Band соседей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформы: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: shooter.third-person, modern/action/slasher
Зарабафный издатель: Bethesda
Российский дистрибутор: «1С»
Разработчик: A2M
Количество игроков: 1
Обозреваемая версия: Xbox 360
Онлайн: www.wet.bethsoft.com
Страна происхождения: Канада



ТЕКСТ
?
Вячеслав
Мостицкий



ЕТ можно назвать «игрой-протестом» разработчиков из A2M (Artificial Mind & Movement). Студии уже семнадцать лет, а девяносто процентов ее послужного списка составляют дрянные поделки по мотивам мультфильмов. Остальные десять – это «младшие версии» игр вроде Lord of the Rings: Conquest или Mercenaries 2 и такие убийственные вещи, как Power Rangers: Super

Legends или Jersey Devil. Устав от мультишных кривляний и низкопробности, сделанной для галочки, они с помпой, с вызовом бросают в толпу громкую и чуточку скандальную разработку. Кому-то она прилетит прямо в лицо, что гарантирует негативные впечатления, а кто-то, наоборот, оценит агрессию и амбиции A2M. Игра должна была выйти еще два года назад, в 2007-м, но из-за проволочек в процессе разработки издатель (Activision) отказался иметь

с ней дело, и WET на некоторое время пропала с видеогровых радаров. А когда объявились, ею мало кто интересовался. Если бы не оригинальные рекламные ролики (ключевые слова для поиска: «shot at love» и «lovestruck-dead»), властно смотрящая на нас обложки девица вообще могла остаться без внимания. А такую лучше не злить.

Главная героиня, Руби Мэлон, – своего рода коллаж из классических женских персо-

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Max Payne
2 Stranglehold
3 House of the Dead: Overkill

7.0



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Резня и стрельба, подогреваемые зажигательным звуковым сопровождением, черным юмором и вызывающими выходками главной героини. Незаткенная стилистика грайндауса.

НЕДОСТАТКИ Далекая от совершенства графика, непрописанные персонажи, бесполезные способности, мало видов оружия, одиночные враги. Не каждому по душе стилистика грайндауса.

РЕЗЮМЕ Ваша любовь к творению A2M напрямую зависит от отношения к трэш-культуре и фильмам вроде «Планеты Страха» (Planet Terror). WET, конечно, не лучший образчик этого направления, но «свои» люди улынутся, кое-где посмеются, узнают отсылки к фильмам, а заодно порубят в капусту тысячи одинаковых китайцев. Другим же местные шутки покажутся грубыми, обильная нецензурщина будет раздражать, а сильный налёт «бюджетности» в целом поставит крест на всяком удовольствии.

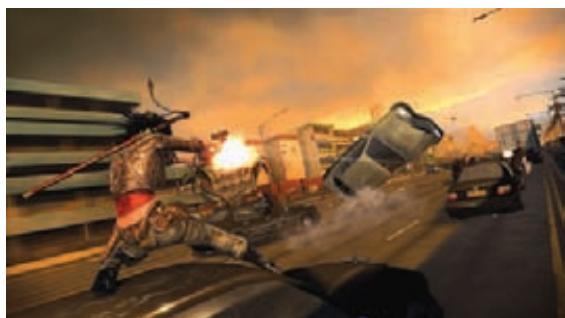
Руби вынужденно поучаетствует в гладиаторских боях. Но, судя по всему, ей это только в радость.



ФОРМУЛА ИДЕАЛЬНОГО, ПО МНЕНИЮ А2М, БОЕВИКА ВЫГЛЯДИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ: «СТРЕЛЬБА + БЛИЖНИЙ БОЙ + АКРОБАТИКА = УСПЕХ».

нажей видеоигр. Она ловкая, как Лара Кофт, жестокая, как Рэйн, и так же любит оружие, как Джули из Heavy Metal FAKK2. А еще она обожает выпивку не меньше Джима Моррисона (этот уже не из игры, а из группы The Doors; скончался в 1971-м) и ругается матом не хуже персонажей фильмов Гая Ричи и Квентина Тарантино. Последнее – вообще любимое занятие здешних бандитов: все диалоги тут в считанные секунды сводятся к цветистым многоэтажным оскорблением с последующими тяжкими телесными. Кстати, Тарантино был упомянут не просто так. Его дилогия «Убить Билла», очевидно, немало вдохновила А2М: характер и профессия у Руби точь-в-точь как у Невесты, персонажи – словно на подбор, все фрики и уроды, происходящее на экране не лишено китчевости (и это мягко сказано), а крохи и трупов тут ничуть не меньше, чем в кино. Если ко всему эту прибавить стилистику грайндауса, дешевых безвкусных «фильмов сдвоенного показа» середины восьмидесятых, с этой их грязной пленкой, рекламой посреди сеанса и хрюющим звуком, то о WET может сложиться как раз верное впечатление – как о безбашенной кровавой клоунаде на стыке блокбастера и трэша с намеренно взвинченным градусом идиотизма.

Например, сюжетная линия. Немолодой Уильям Эксер отрывает главную героиню от любимого занятия (а именно: пить виски в перебородованном под убежище фюзеляже и



отстреливать скорпионов), чтобы дать важное задание: доставить из Гонконга непослушного сына, который окончательно отился от отцовских рук и вознамерился завладеть всем азиатским рынком наркоторговли. Успешно выполнив задание (сократив население города примерно на четверть), Руби становится свидетелем сложных взаимоотношений между отцом и сыном: второго просто обезглавливают. Выясняется, что заказчик на самом деле не старик Эксер (проверяйте работодателя!), а самый настоящий конкурент по бандитскому бизнесу, Руперт Пеллам. Так что теперь за Руби гоняются люди обоих мафиозных боссов. Чтобы спасти свою шкуру и подпортировать парочку (сотен? тысяч?) чужих, нам предстоит встретиться с такими колоритными персонажами, как бандит Крысынуш, знаток истории Кафка Дворак, карлик по кличке Пытатель и так далее. К сожалению, безумства в повествование они привносят меньше, чем хотелось бы – про некоторых забывают, единожды наведя на них камеру, другие появляются только для того, чтобы десять секунд спустя упасть с проржавленной башкой. Всем ясно, что Руби Мэлон тут главная, но настолько на плевательское отношение к второстепенным персонажам игре в целом на пользу не пошло. А вот финалу – очень даже, он получился просто шикарным.

Если же забыть об истории (что сделать довольно легко), остается чистый эшн. Формула

B-b-b-bird is a word

За что А2М нужно похвалить особо, так это за отменное музыкальное сопровождение ко всему тому беспределу, что они напрограммировали. Многие треки были сочинены композитором Брайаном ЛеБартоном и записаны с помощью приглашенных музыкантов-сессионников, среди которых оказались и Карла Азар, работавший с группой Autolux, и Джон Фрусиант. Разработчики не обманули, когда обещали «музыку, вдохновленную семидесятыми». Постучим ложкой по столу: надо было не скромничать, а помянуть уж заодно и пятидесятые с шестидесятыми. В диком музыкальном коктейле WET смешались рокабилли и сёрф-рок пятидесятых, гаражный рок шестидесятых, психобилли и панк поздних семидесятых. Среди групп, принявших участие в составлении саундтрека, засветились The Hypephonics, The Chop Tops, The Arkhams и другие. Примерно из этих же источников Тарантино выбирает музыку для своих фильмов. И кстати. Помимо ретро-хулиганства, во время игры будет звучать оригинальная музыка в духе Энни Морриконе, чьи произведения вы наверняка не раз слышали в спагетти-вестернах Серджио Леоне.

Слева: Бюджета бы игре побольше, и эта сцена обязательно превратилась бы в мини-шедевр.

идеального, по мнению А2М, боевика выглядит следующим образом: «стрельба + ближний бой + акробатика = успех». Первый компонент выполнен на «отлично». Разработчики обогатили WET подзабытым ныне приемом замедления времени, включающимся каждый раз, когда Руби в прыжке нажимает на курок, отчего игра приобретает легкие ностальгические нотки Max Payne и Stranglehold. С другим ингредиентом гремучего коктейля, рукопашными схватками, вышла небольшая промашка: геройня обучена одной-единственной связке ударов, модернизации не подлежащей, – этого достаточно, чтобы отогнать подобравшихся слишком близко врагов, но маловато для услады маэстро геймера. Третий же пункт вызывает больше всего споров. Умение Руби преодолевать земное притяжение включает





В первой главе Руби должна выкрасить сейф с сердцем внутри. Человеческим. Вспоминаем фильм «Адреналин». Да-да, того же поля ягодка.

в себя бег по стенам, скольжения на коленях, раскачивание на балках и затяжные прыжки во все возможные стороны. И пока мы совершаляем все эти действия, чтобы эффектнее расправиться с врагами, все прекрасно, весело и разнообразно. То, что в воздухе Руби проводит чуть ли не половину игры, – скорее комплимент, нежели порицание. А вот когда дизайнеры уровней заставляют нас притворяться Принцем Персии и скакать по расположенным абы как уступам, стенам и перилам, радость быстро сменяется раздражением. WET – слишком грубая и неотесанная игра, поэтому здешняя акробатика лишена легкости и ритмичности любого из выпусков Prince of Persia.

И, раз уж мы заговорили о недостатках: с любовью к восьмидесятым разработчики явно переборщили, включив в WET такой пережиток прошлого, как «арены». То и дело

Руби попадает в западню, из которой предполагается один классический выход: перебив всех и заблокировав точки рестауна. Вот, оказывается, что имели в виду разработчики, когда говорили об уровнях «как в скейтпарке, только с пальбой». Лучше бы они этого не делали. Во всяком случае, не так часто. Эти усилия, на наш взгляд, следовало бы направить на попытки разнообразить противников и оружие (грубо говоря, и того и другого во всей игре всего четыре вида), улучшить анимацию и облагородить кое-какие совсем уж халтурные уровни.

Но если вы подумали, что вот сейчас-то наконец начнется оголтелая критика, то зря. К счастью для нас, у A2M нашлась пара трюков, которыми они более-менее успешно разнообразили свой, не побоимся этого слова, нетривиальный энш. Большинство – QTE-сценки, ведение огня из стационарной

Слева: Можно стрелять с двух рук одновременно: одна цель захватывается автоматически, другую выбираешь прицелом с помощью правого аналога.

Внизу: О да, это дело Руби любят. Только глотнув горячительного (судя по бутылке, Jack Daniel's), она восстанавливает здоровье.



СЕКРЕТ!

За найденные механические игрушки игрок награждается концепт-артами персонажей и уровней, краткими сведениями о действующих лицах и – самое главное – музыкальными треками, которые можно прослушать в местном проигрывателе.

турели, уклонение от летящих обломков – поимствованы из других игр. Не осталась без внимания даже такая подзабытая классика, как No One Lives Forever, где тоже предлагалось расстреливать врагов, находясь на высоте нескольких тысяч метров. Но среди всех этих распланиваний самыми сочными оказываются эпизоды, когда героиня в кровавом угаре рубит всех направо и налево и когда она прыгает по крышам мчащихся по хайвею автомобилей.

Итак. Руби очень не нравится, когда ей в глаза летят брызги чужой крови: в такие (определенном сценарием) моменты она впадает в бешенство, бегает и размахивает мечом в два раза быстрее, а весь мир окрашивается в черно-красные тона, повсеместно расцвечиваясь белыми – артериальными и венозными – всплесками. Красиво, стильно и напоминает killer7, «Город грехов» и вступительный ролик Street Fighter IV одновременно. Приступы случаются строго по расписанию, ограниченное число раз, и никакой волшебной кнопки для «активации режима» не предусмотрено. Тут разработчики явно схитрили – «кровавые» уровни смоделированы куда проще, но из-за дикой раскраски этого попросту не замечаешь.

Что до погоня на автостраде, то они – «всего лишь» очень динамичные, хорошо сражисированы и здорово напоминают известную сцену погони из фильма «Матрица: Перезагрузка». И это, пожалуй, лучшая похвала.

Очень жаль, что оценить все аспекты WET столь же высоко не получится при всем желании: слишком очевидны и значительны недоработки, хорошо виден недостаток бюджета. И даже голоса Элизы Душку (она, наверное, за всю свою карьеру не материлась так много) и Малколма Макдауэлла не в состоянии вытянуть проект на более высокий уровень. WET – это хорошая игра, сработанная на скорую руку. Чтобы насладиться ею, нужно выполнить два условия: ухватить за хвост бешеный темп, навязанный разработчиками, и ни в коем случае не относиться к происходящему по ту сторону экрана слишком серьезно. Если сумеете – Руби Мэлон лично гарантирует, что скучно не будет. **СИ**

Свинцовая диета

Согласно модным тенденциям в жанре, Руби может самосовершенствоваться по ходу игры. За каждое стильное убийство ей начисляют очки, так смешно всплывающие над головой убитого, которые можно потратить на покупку новых умений (стрельба во время спуска по рампе, стрельба с карниза, отталкивание от противника в прыжке и т.д.) и улучшение оружия (убийная сила, вместительность магазина, дальность). Юмор в том, что чем дальше, тем «толще» становятся противники, и чтобы не всаживать в каждого по целой обойме, приходится покупать апгрейды в погоне за соблюдением баланса сил. Вот и получается, что «убийнее» пушка, по сути, не становится: сколько хватало противникам пулевых отверстий для успокоения в начале игры, столько же понадобится и к финалу.



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ WET ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Юрий Левандовский



СТАТУС
Оператор
«Звезды Смерти»

ЛЮБИМАЯ ИГРА
Gran Turismo, Forza
Motorsport, Soul Calibur

Большой поклонник авто- и мотоспорта, обожает сериал Gran Turismo, но и совсем не против пострелять в монстров и поотрубать им ноги. Любит бои без правил и файтинги. Также с большим интересом относится к любому проекту, затрагивающему тему киберпанка.

Геймплей

Чистый незамутненный экшн! Смесь Max Payne и Stranglehold, да еще и с потрясающей главной героиней, трэш-сюжетом и заставками в стиле кинофильмов категории Б. Если бы не земорочки с акробатикой, превращающие безумный шутер во «что-то про Tomb Raider», это было бы лучшее развлечение на вечер после рабочих будней.

Графика

Отличная 3D-модель главной героини, классно поставленные и срежиссированные заставки, близкая к фильмам вроде «Планеты Страха»: картинка – все это хорошо. Но бедность графического движка и общую нехватку полигонов они все равно скрыть не могут; графика средненькая, но для такого проекта вполне подходящая.

Общее впечатление

Если вам нравится стилистика трэш-кино и соответствующие сюжеты, постоянные погони, перестрелки, взрывающиеся машины, крутая главная героиня и отсутствие перезарядки у револьверов, это игра для вас. Идеально попадая в свою целевую аудиторию, WET влюбляет и заставляет закрыть глаза на разливанное море недостатков, которые в ней, безусловно, есть.

Александр Устинов



СТАТУС
Замотвред
DVD

ЛЮБИМАЯ ИГРА
Max Payne 1-2, Fallout 1-2,
Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает привязанность к Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Совершенно безмозглый шутер от третьего лица со slo-mo – в лучших традициях Max Payne, только с большим упором на всевозможную акробатику, частым мечеприкладством и иногда встречающимися QTE-сценками. Порой пытается строить из себя последнего Prince of Persia, но, мягко говоря, не очень удачно.

Графика

Фильтр в стиле «Грайндхауса» делает свое дело: подчеркивает трэш-стилистику игры и весьма неплохо маскирует страшненькую графику. Отдельно хочется сказать о музыке (хоть к графике она и не относится): саундтрек у Wet совершенно феноменальный, задает тон всей игре и действительно превращает одинаковые перестрелки в разнообразные.

Общее впечатление

При всех своих многочисленных недостатках Wet не раздражает, и его хочется пройти до конца. Безмозглое и отвязное развлечение на пару вечеров, когда заморачиваться чем-то серьезным не хочется. Постреляли, помялись над парой шуток и трэшостью, получили удовольствие. А другого порой и не нужно.

Сергей Цилорик



СТАТУС
рецензент

ЛЮБИМАЯ ИГРА
Valkyne Profile 2
The World Ends with You

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

Геймплей

Именно то, что надо. Безлимитное slo-mo, добротный арсенал, рубящий всех в капусту меч, куча врагов. Единственное, чего серьезно не хватает, – так это боссов. Ни одного за всю игру! К счастью, игра сама по себе коротка и при этом преподносит достаточно сюрпризов, чтобы не заскучать во время прохождения.

Графика

Если картинку в «Бэтмене» можно было назвать образцовой, то в Wet она лишь «средненькая», без откровений. Гадкий графический фильтр сильно раздражал глаза и был выключен на первом же уровне. А от этапов, выполненных в красно-черных тонах, наоборот, – одно удовольствие. Как и от рекламных роликов, перемежающих игровой процесс.

Общее впечатление

Как я уже писал в «Слове команды», главным разочарованием Wet для меня стала пустышка Руби. Да и вообще сценарий в целом. Прошел игру за пару вечеров, получил удовольствие да и закинул на дальнюю полку. Как и Stranglehold, Wet не дотягивает до уровня лучших шутеров со slo-mo, к которым я по-прежнему отношу 10000 Bullets, одно из главных откровений предыдущего поколения.

Степан Чечулин



СТАТУС
Выпускающий
редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА
Assassin's Creed,
BioShock, Mass Effect

Любит качественные игры, где есть новые идеи,двигающие индустрию вперед, и которые можно и нужно воспринимать как полноценные произведения искусства. Из последних гениальными считает Mass Effect, Assassin's Creed, BioShock, World in Conflict.

Геймплей

Поначалу Wet играется чертовски весело. Скакать по перекладинам да раздавать щедрой рукой пули многочисленным бандитам, кажется, надоест не может. Увы, но чувство меры отказывает создателям где-то к третьему уровню, а фантазия быстро иссякает. Ситуации повторяются, враги не умнеют, а снова и снова «заколачивать» двери, чтобы прекратить поток злодеев, надоедает.

Графика

С технической точки зрения графика довольно средняя. Но это в лихвой искусства стилистикой. Разработчики регулярно цитируют Квентина Тарантино, его Grindhouse и Kill Bill. Но, опять же, делают это не всегда к месту, и, кажется, искренне не понимают, когда нужно остановиться. Сначала такая вот «тарантиновщина» веселит, но уже к середине начинает серьезно утомлять.

Общее впечатление

Wet могла бы получиться выдающейся игрой, если бы авторы позабыли о деталях и проявили чуть больше фантазии. Но она смело выкладывает все козыри на первых трех-четырех уровнях, после чего начинается безыдейный бег по кругу. Так что до финала добираться не особо и хочется.

7.0

7.0

8.0

6.5

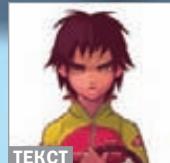
КРОСС-ОБЗОР
НА ПОЛКАХ

похожие игры



- 1 Gran Turismo 4
- 2 ToCA Race Driver 3 Challenge
- 3 Need for Speed: ProStreet (PSP)

8.0



ТЕКСТ
Юрий
Левандовский

› Gran Turismo

Показ портативной версии Gran Turismo на E3 2009 был настолько внезапным, что даже когда игра попала к нам в руки, все еще сложно было поверить в ее существование. Но вот же она, перед нами, демонстрирует великолепный вступительный видеоролик. Так ли все хорошо будет после него?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибутор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Polyphony Digital
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
<http://eu.gran-turismo.com/gb/products/gtsp/>
Страна происхождения:
Япония

Полностью
на русском
языке



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Шикарная графика, очень хорошая для PSP физика, огромное количество машин и трасс, наличие дрифта, безглючный мультиплер.

НЕДОСТАКИ Отсутствие карьеры и лицензий, а вместе с ними и стимула «проходить» игру. Обновляющийся случайным образом магазин.

РЕЗЮМЕ Портативный вариант любимой автогонки вышел странным и для многих разочаровывающим, но при этом оторваться от игры все равно невозможно. Она подкупает тем, что перед нами «и впрямь та самая Gran Turismo» – с узнаваемой шикарной графикой, достойной физикой, морем автомобилей и трасс. Да, здесь нет карьеры, зато есть огромный интерес к поиску редких моделей машин и отличный безглючный мультиплер. Да и лучшего способа выучить трассы в преддверии GT 5 попросту нет.



Вверху: Вот так выглядит основное меню игры. Без изысков – просто и лаконично.

Давайте сразу расставим все точки над «и» и, прежде чем начать восхищаться игрой, расскажем о плохом, о недостатках. Да, Gran Turismo для PSP далеко не идеальна. Готовы? В портативной версии нет карьеры! То есть во-о-о-обще нет! Никакого GT World, никаких лицензий, никакого прогресса, никаких десятков магазинов и специфических видов соревнований, вроде гонок на одних Cooper Mini. Если для вас всем смыслом Gran Turismo был однотипный режим, можете прескокой пролистать рецензию, сказав, что оценка завышена, мнение предвзято, а игра полная ерунда, – вы по-своему будете правы. Мы тоже любили карьеру в GT4 и надеялись на какое-то ее воплощение в портативном формате; ее отсутствие нас очень расстроило. Но все же Gran Turismo – это игра, которая состоит не из одного, а из многих компонентов, неизменно складывающихся в узор «Любовь к автомобилям», который всегда был и навсегда останется высоко ценим поклонниками.

Конечно, эта любовь никуда не пропала. Стоит просто зайти в магазин автомобилей и посмотреть на их модели, чтобы понять: эту

Внизу: Знакомые по «Прологу» фланки показывают, насколько хорошо вы прошли поворот в дрифте.



Помимо различных помощников в игре есть и «идеальная линия».



Если вы считаете, что главное достоинство Gran Turismo – просто огромное количество машин, вы ошибаетесь. Главное здесь – тщательность, даже любовь, с которой сделаны описания к каждой из них. После того как зайдешь в подробные характеристики любимого авто, понимаешь, сколько же труда и сил было потрачено на игру. Столько знаний о различных фирмах, марках и конкретных моделях вы не получите, наверное, даже из Википедии. Каждое из восьмисот авто, представленных в игре, имеет не только технические характеристики, как во всех прочих гонках, но и подробную историю: почему она стала известной, когда была выпущена и что подвигло компанию на ее разработку и выпуск. Прочитав каждое такое «резюме», действительно понимаешь, почему эта, на первый взгляд невзрачная, машина попала в Gran Turismo, за что ее нужно уважать и любить. И особенно ценно здесь то, что игра полностью переведена на русский и, что удивительно, переведена великолепно! Читать все эти профайлы на родном языке приятно вдвойне.



игру взлелеяли настоящие фанаты. Каждая из восьмисот машин выполнена с потрясающей для PSP-игры детализацией. Такой красоты вы больше не увидите ни в одной гонке. Polyphony Digital все же немного волшебники, они умеют независимо от того, сколько мощности в платформе, для которой они делают игру, создавать совершенно потрясающие модели автомобилей. Глядя на раллийный вариант Nissan Bluebird шестьдесят девятого года, поражаешься: каждая мельчайшая деталь на месте, придраться просто не к чему. А как хороша Isuzu 117 Coupe шестьдесят восмого! Смотришь и понимаешь: да это и правда одна из самых красивых машин, когда-либо производившихся японским автопромом. Еще один удивительный момент: здесь, в PSP-гонке, есть кокпиты! Да, конечно, это не полноцен-

ный «вид из кабины» – ни руля, ни приборной панели нет, «изнутри» кабина выглядит просто черным трехмерным силуэтом, но каждый из них на сто процентов повторяет реальные контуры каждой из восьмисот моделей, которые есть в игре. Более того, в наличии даже рабочие зеркала заднего вида! И мы говорим не о PlayStation 3, а о маленькой карманной приставке. Это поистине потрясающе. Даже если бы GT для PlayStation Portable была просто большой интерактивной энциклопедией по автомобилям – с кучей текста и трехмерными моделями машин, – она все равно заслужива-





ла бы огромного внимания, а ведь перед нами еще и полноценная игра!

Да, без карьеры на первый взгляд все довольно скучно. В режиме одиночной игры предлагают выбрать лишь один из трех видов соревнований (заезд на время, обычная гонка и дрифт), трассу (все они доступны изначально), машину и сразу же отправиться в гонку. Минималистично. Однако если рассматривать сей аскетизм как приглашение к креативу, вы горазды сами создать такое соревнование, которое вам по душе. Гонка по Nordschleife на одних «Жуках» от Фольксвагена? Запросто. Девяносто кругов на суперкарах по «Судзуке»? Обязательно. Дрифт по Laguna Seca на Plymouth Cuda? Всенепременно! Вариантов уйма – все ограничено только вашей фантазией и наполненностью гаража.

Мы упомянули гараж? Вот тут и вступает в силу, наверное, главная движущая сила игры – покупка автомобилей. Чтобы собрать всю коллекцию (еще раз: более восьмисот машин!), придется навернуть не одну сотню кругов и потратить не один десяток часов. Ведь

цены на многие болиды составляют до двух миллионов местной валюты, а зарабатываются деньги очень неспешно. Даже если вы проедете девяносто девять кругов по Nordschleife (что просто нереально, так как займет у вас порядка шестнадцати часов), все равно не заработаете и на десятую часть запрятанных здесь автомобилей. И, кстати, есть еще одна интересная особенность: выигрывая гонку на какой-либо трассе, вы открываете более высокий уровень компьютерных оппонентов для нее. Начинается все с класса D, а заканчивается на S. Для многих и это может стать хорошим стимулом продолжать играть, так как каждый последующий заезд становится все сложнее и, следовательно, все интереснее.

Вверху слева: Вот так выглядит меню «Испытаний вождения», различные задания, которые раньше надо было выполнять для получения лицензий, а теперь – просто из интереса.

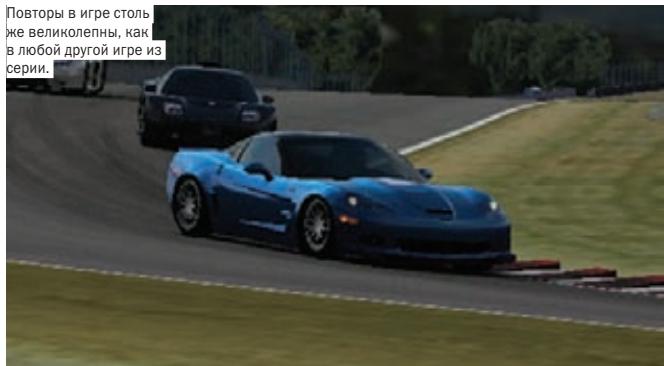
Вверху справа: В гараже каждая машина выглядит просто божественно, можно рассматривать их часами.

Внизу: В мультиплеере, как и полагается, над каждой машиной парит имя ее пилота.

ГЛЯДЯ НА РАЛЛИЙНЫЙ ВАРИАНТ NISSAN BLUEBIRD ШЕСТЬДЕСЯТ ДЕВЯТОГО ГОДА, ПОРАЖАЕШЬСЯ: КАЖДАЯ МЕЛЬЧАЙШАЯ ДЕТАЛЬ НА МЕСТЕ, ПРИДРАТЬСЯ ПРОСТО НЕ К ЧЕМУ. А КАК ХОРОША ISUZU 117 COUPE ШЕСТЬДЕСЯТ ВОСЬМОГО!

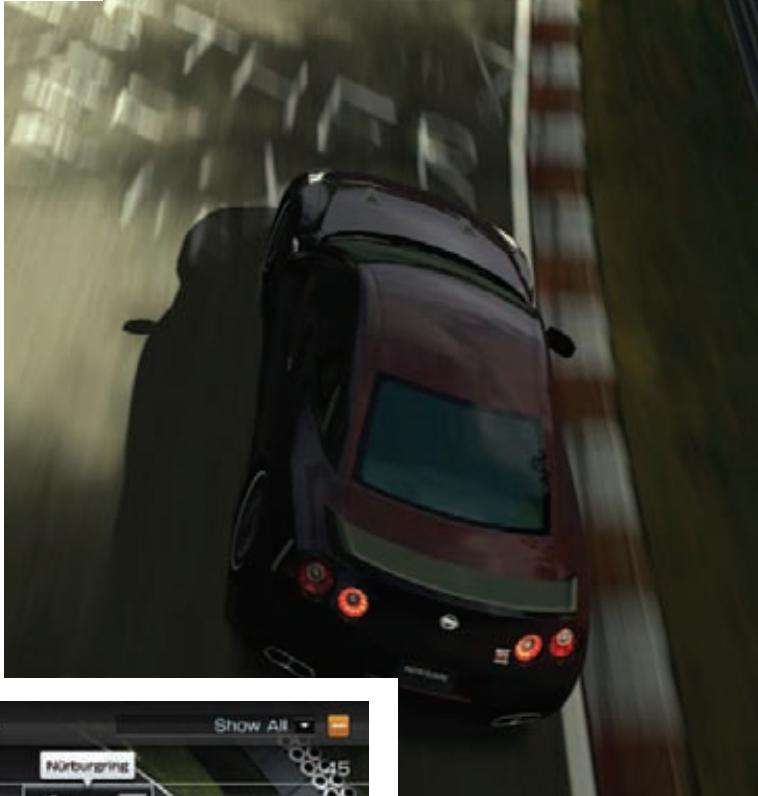
Если же вновь отвлечься на цифры, захочется вспомнить, что здесь еще и целых сорок пять трасс. Причем среди них – как выдуманные «городские», вроде Сиэтла, так и реально существующие треки, вроде уже упоминавшегося двадцатикилометрового Nurburgring Nordschleife. Но самое интересное вот в чем: в игру вернулись и гравийные треки, включая Tahiti Maze из второй части, и Grand Canyon из четвертой. Раллийных автомобилей, к слову, тоже преогромное количество, хотя ездить, как и раньше, приятнее по асфальту. Вообще физика портативной версии весьма похожа на ту, что мы видели в Gran Turismo 4, а местами даже превосходит ее – например, дрифты в четвертой части было ой как нелегко. На PSP





СЕКРЕТ!

Самый простой способ заработать много денег, как это ни странно, – дрифт! Формула проста: трасса Driving Park Beginner Course, в настройках ставим «тип дрифта – полный круг», выбираем любую хорошую полноприводную машину, вроде Subaru Impreza, Nissan Skyline или Mitsubishi Lancer Evolution. Освоитесь с этим типом соревнований не так сложно, главное перед выездом поставьте себе на машину покрышки S3 вперед и S1 назад. После всех этих процедур выезжаем на трек, дергаем ручник перед первым же поворотом и газуем, удерживая обороты. Когда поймаете момент скольжения, все пойдет как по маслу – будете собирать даже при самом плохом раскладе за малюсенький круг этой трассы по две-четыре тысячи очков. Когда надоест дрифтирать, выходите и смотрите, как ваши очки удваиваются, превращаясь в деньги. Таким образом, подрифтав десять-пятнадцать минут, вы можете заработать от пятидесяти до ста тысяч. Это намного быстрее и проще, чем наворачивать круги по сложным трассам.



же скрываются передан более реалистично и уже близок к тому, что мы наблюдаем в GT5: Prologue, что, конечно же, огромный комплимент разработчикам, браво. Gran Turismo для PSP – наверное, первый настоящий автосимулятор для портативных консолей, ведь все, что выходило до нее, пусть игралось порой очень даже неплохо, на это почетное звание всерьез не претендовало. Здесь же не только и впрямь чувствуешь, как ведет себя машина, ощущаешь разницу в полном, заднем и переднем приводе, но и различаешь поведение автомобилей. Даже между Lancer Evolution VII и VI в игре заметна значительная перемена в управлении при переходе с одной на другую.

Если говорить об удобстве езды, то тут все очень хорошо. Как и обещали, разработчики смогли оптимизировать все под цифровое кнопочное управление. Поэтому даже поддерживать высокие обороты в дрифте весьма просто: жмем-отпускаем не спеша газ, и обо-



Вверх: Выбор трасс просто огромен: впервые попав в это меню, даже несколько теряешься.

роты держатся в красной зоне, легко и непринужденно, за что еще один плюс отправляется в копилку Polyphony Digital.

Но полно. Если вы уже решились купить копию этого произведения искусства, придется снова вас чуточку огорчить: конечно же, никакой системы повреждений в портативной версии нет. Более того, все столкновения остались все такими же топорными и нереалистичными, как и в четвертой части. Но, учитывая, что мы играем в симулятор настоящих гонок, где толкаться, вообще-то, не принято (а повторы все такие же потрясающие, как и всегда), придется с этим к PSP-игре даже как-то неловко. Вот плохие текстуры на зданиях и нехватка полигонов в трассах – это да, это ай-яй-яй. Но на шестидесяти кадрах в секунду, с которыми стабильно идет игра, картинка в целом все

равно выглядит просто потрясающе, надежно закрепляя Gran Turismo в лидерах по качеству графики среди всех портативных гоночных игр.

Подводя итог, хочется еще раз повторить, что игра получилась чрезвычайно неоднозначной, но, вне всяких сомнений, достойной. Все поклонники автоспорта, сериала Gran Turismo и даже просто ценители всего красивого буквально обязаны иметь ее в коллекции. Ни одна другая гонка на PSP не может похвастаться такой графикой, таким набором трасс и таким количеством машин. Более того, в портативном GT просто отличный мультипллеер, в котором позволяют схлестнуться на одном треке сразу с тремя зашедшими в гости друзьями. Причем здесь есть несколько весьма интересных режимов игры и, что самое главное, он полностью лишен лагов: Gran Turismo PSP и по сети продолжает идти на своих фантастических шестидесяти кадрах в секунду. Так и получается, что, вроде бы отняв главный стимул играть, она заставляет возвращаться к себе вновь и вновь, коллекционировать автомобили, соревноваться с друзьями, обмениваться машинами, устанавливать рекорды в дрифте, да и просто зачитываться техническими описаниями автомобилей, словно хорошей книжкой. **СИ**

**НИ ОДНА ДРУГАЯ ГОНКА НА PSP
НЕ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ ТАКОЙ
ГРАФИКОЙ И ТАКИМ НАБОРОМ ТРАСС.**

похожие игры



1 Halo 3
2 Gears of War 2
3 Call of Duty 4: Modern Warfare

8.5



Алексей Голубев

Справа: Прогулки с открытым видом при плохом освещении могут стоить персонажу слишком дорого!



› Halo 3: ODST

У каждой войны – свои герои. И у каждого героя – своя война. Кто-то становится знаменитостью, он известен всем и каждому, почти легенда. Кто-то – просто выполняет работу, опасную, подчас грязную, но оттого не менее нужную.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: shooter.first-person.scifi
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибутор: Microsoft
Разработчик: Bungie
Количество игроков: до 16
Обозреваемая версия: Xbox 360
Онлайн: http://halo.xbox.com
Страна происхождения: США

C цена первая. Крошечное пространство десантной капсулы. Узкая трещина илюминатора, огоньки панелей управления, ненадолго треск переговорного устройства, помехи на экранах. Стремительное падение – к вытянутому инопланетному дредноуту, сияющему серебристой обшивкой, к небоскребам огромного города, задыхающемуся под написком противника далеко внизу. Потом – ослепительная голубоватая вспышка, крики и грохот. Тишина. На долгие шесть часов...

Сцена вторая. Коридоры и комнаты огромного здания, аварийные отсветы немногих уцелевших ламп. Красные огоньки заблокированных замков. Трупы на полу – людей и чужих, скрюченные, бесформенные, безжизненные. Сзади раздается шипение открываемой двери, которая еще пару секунд назад была заперта. В черном проеме возникают два Шакала с иглами снайперских

винтовок в цепких лапах. Щелчки выстрелов, два удара прикладом, несколько мгновений на передышку. Можно идти дальше...

Сцена третья. Приплюснутый, похожий на огромного фиолетового жука десантный корабль выплевывает из собственных недр солдат противника – одного за другим, мелких уродцев-рядовых и кряжистых, смахивающих на огромных прямоходящих горилл, предводителей. Затянутую дымом городскую площадь расчертывают десятки разноцветных огней. Рядом гулко ухает взорвавшаяся граната. В голове шумит, в глазах темнеет, визор шлема угрожающе мигает красным. Надо отышаться, но на площадь уже величественно выплывает, паря в полуимetre над землей, неприятельский танк...

Шаг назад

Два года назад всемирно известная студия Bungie выпустила долгожданной Halo 3 решила наконец поставить точку в полной сюрпри-

Хотя десантники лишены многих способностей Master Chief, им тоже есть чем похвастать. Так, например, в шлем каждого из них встроена специальная визор-система, включив которую, игрок получает возможность видеть в полной темноте, даже на большом расстоянии моментально идентифицируя врагов (благодаря красной подсветке), друзей (подсветка зеленого цвета) и различные неодушевленные, но подчас очень полезные, объекты (подсветка желтого цвета). Среди прочего рекомендуем обратить внимание на коммуникационные станции, разбросанные по уровням то тут, то там. Большой помохи в прохождении они не окажут – зато позволят, прослушивая аудиозаписи, взглянуть на события игры глазами еще одного, и довольно любопытного, персонажа. Прием, конечно, отнюдь не новый, но придает сюжету Halo 3: ODST дополнительную глубину.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Полноценный сюжет и достаточно яркие персонажи, новый подход к игровому балансу, не столь прямолинейная, как раньше, кампания, интересный многопользовательский режим Firefight, классный звук.

НЕДОСТАТКИ Графика, не перенесенная два года назад, осталась практически без изменений, кого-то могут отпугнуть заметно возросшая сложность и отсутствие привычного главного героя.

РЕЗЮМЕ Тот редкий случай, когда add-on превращается в самостоятельную игру и в чем-то ум德ается даже превзойти оригинал. Обошлось без чудес, и в ODST по-прежнему безошибочно узнается Halo – но Halo более мрачная, в каком-то смысле более реалистичная, даже приземленная. Спасение всей цивилизации в этот раз остается за кадром, но те, кто дойдет до финала, обязательно почувствуют себя настоящими героями! Ну а режим Firefight и новые карты станут хорошим поводом принять участие в сетевых баталиях.

зов истории суперсолдата по имени Master Chief. Война с ковенантами закончилась, герой, популярность которого сегодня уже никто не может оспаривать, временно ушел на покой. Настало время новых действующих лиц, но кто они и какую роль сыграют в судьбе мира Halo, оставалось только гадать.

Вышедшая весной Halo Wars, как и большинство стратегий, оказалась чесчур обезличенной – сказывалась масштаб происходящего, ведь нам приходилось управлять уже не единицами, но десятками; отдельные личности терялись на общем фоне. Заявленная на 2010 год Halo: Reach пока не торопится раскрывать свои секреты. А Halo 3: ODST, честно говоря, особых надежд не внушала. Кому пришла в голову сумасбродная идея вывести на первый план десантников – пущенное мясо, почти элемент декораций в основной трилогии? Кто вздумал вернуть нас к началу событий Halo 2 – прорыву Ковенанта оборонительных рубежей Земли и кровопролитной атаке на Новую Момбасу? Разве могут обычные люди стать достойной заменой сверхчеловеку? Оказывается, могут – если воспользуются иной тактикой...

Сценаристы Halo 3: ODST поняли главное – не нужно состязаться с оригиналом



УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ПОДРОС, И ПРЕЖНЯЯ ТАКТИКА – ИДТИ НАПРОЛОМ, ПОДАВЛЯЯ ЛЮБЫЕ ОЧАГИ СОПРОТИВЛЕНИЯ ГРУБОЙ СИЛОЙ, – СРАБАТЫВАЕТ РЕДКО.



Вверху: Очерченные красным противники хорошо заметны даже с большого расстояния, что во многих ситуациях дает вам пространство для маневра.

Слева: Родные солдаты расы Brute представляют немалую опасность для одинокого десантника – и даже с помощью сослуживцев свалить такого силака бывает нелегко.

в размахе действа. А потому злоключения десантного отряда, оказавшегося втянутым в спецоперацию военной разведки, поданы в другом свете и с другими акцентами. Пока Master Chief решал глобальные задачи, молчаливый Новичок (Rookie) и его куда более разговорчивые спутники по уши увязли в проблемах локальных, но оттого – не менее важных. За кадром фактически остаются сложное противостояние внутри Ковенанта, совершенно ненужным оказывается зловещий The Flood. Все куда мельче и... как будто правдоподобнее. Мы теперь – простые смертные, и каждую секунду можем почувствовать это на собственной шкуре.

Медицинское страхование

Конечно, Master Chief мог погибнуть – в чем особенно часто приходилось убеждаться



Флагманские проекты, подобные Halo 3: ODST, всегда привлекают пристальное внимание в том числе и техническим исполнением – сегодня редкая игра для Xbox 360 может рассчитывать на оглушительный успех, если рядовому пользователю не удастся сдержать гримасы отвращения при взгляде на нее. В то же время еще в пору существования на первом Xbox сериал Halo не считался образцом технологических инноваций, часто заметно уступая конкурентам. Именно так и обстояли дела с Halo 3 два года назад – заключительная часть трилогии выглядела неплохо, местами – отлично, но не поражала воображения, так и оставшись в тени Gears of War от Epic Games. Само собой, в Halo 3: ODST движок используется тот же... а время-то на месте настоит. Так что же, провал? И да, и нет. Трехмерные модели персонажей, демонстрируемые крупным планом, никаких теплых чувств не вызывают, а показывают их, к сожалению, довольно часто. С другой стороны, декорации и спецэффекты по-прежнему красивы, разнообразны и смотрятся очень недурно, да и анимация не подкачала. Поэтому – на «четверку». Но все же с минусом.



поклонникам уровня сложности Legendary. И все же его возможности куда как превосходили уровень обычного *Homo sapiens*. Чудесная броня выдерживала несколько прямых попаданий танкового орудия и не пасовала перед разрывными гранатами, передышка в пару секунд позволяя полностью восстановить силы, смертельный оказывалось разве что падение в бездонную пропасть, а прыжки спартанца заставили бы покраснеть от зависти любого олимпийского рекордсмена. Но это – в прошлом.

Сейчас наш предел – несколько рядов плазмы. Потом – либо немедленное отступление, либо очень скорая смерть. Снова – впервые со времен *Halo: Combat Evolved* – нужно пользоваться медикаментами, так как линейка здоровья, стремительно уменьшаясь, наотрез отказывается восстанавливаться без помощи извне. Стоит ли говорить, что жизненно необходимые аптечки далеко не всегда оказываются под рукой? Ситуация с оружием в чем-то схожа. Именно в *Halo 3: ODST* даже на демократичном Normal регулярно обнару-

живается нехватка боеприпасов: цельтесь аккуратнее, заранее прикидывая, так ли уж необходимо ввязываться в очередную перестрелку или лучше все же поискать обходной путь. А возможность брать в руки два вида оружия одновременно? Увы, исключительно прерогатива многопользовательского режима – как, к слову, и некоторые виды вооружения и техники.

Результат предсказуем: уровень сложности заметно подрос, и прежняя тактика – иди напролом, подавляя любые очаги сопротивления грубой силой, – срабатывает относительно редко. Игровок заставляют действовать осмотрительнее, заранее просчитывать маршрут, пользуясь доступными техническими средствами, в том числе картой, и – вот уж чего никогда не делал Master Chief – уклоняться от схваток, если это возможно. Конечно, *Halo 3: ODST* от этого не превращается в stealth-боевик или экшн-триллер в духе *Dead Space*, но динамика происходящего на экране совершенно изменилась. Если проводить аналогии с кинематографом, то основную трилогию будет уместно

Вверху: Режим Firefight потребует от игроков слаженных действий...

Внизу: ...ведь вражеский написк с каждым раундом только усиливается.



Serenity + Battlestar Galactica

Те, кто хорошо знаком с саундтреком прошлых *Halo*, наверняка быстро заметят перемены в музыкальном сопровождении – мелодии стали тише, протяжнее, мрачнее, полностью соответствуя новому замедленному ритму игрового процесса. Кое-какие интересные события произошли и на фронте озвучки: в число актеров, чьими голосами говорят главные герои, попали такие известные личности, как Натан Филион (капитан Малcolm Рейнольдс в сериале *Firefly* и его полнометражном продолжении, «Миссия Серенити») и Триша Хелфер (эффектная и многоголосая Номер 6 в сериале *Battlestar Galactica*), вдохнувшие жизнь в трехмерные модели Бака (Buck) и Дэйр (Dare).

Многопользовательский режим давным-давно превратился в одну из ключевых составляющих Halo – которой ежедневно отдают должное тысячи игроков. В Halo 3: ODST (здесь все соревновательные дисциплины даже вынесены на отдельный «мультиплеерный» диск) его можно условно разделить на две части. Первая – полноценный мультиплер оригинальной Halo 3, дополненный наборами карт Heroic Pack и Mythic Pack. Итого 24 поля боя – совсем неплохо. Плюс редактор карт Forge, поклонники едва ли одобрили бы его исчезновение. На долю же собственно ODST приходится новый режим Firefight, где нам с вами предлагаются, объединив усилия, отражать волны наступающих противников, одну за другой. Режим не слишком оригинальный (почти то же самое мы видели, например, в прошлогодней Gears of War 2) – что, впрочем, ничуть не делает Firefight менее увлекательным.



сравнить с полнометражными фильмами, тогда как нынешнее творение Bungie – скопее напоминает добротный телесериал.

Этому в немалой степени способствуют сразу несколько центральных персонажей и довольно разветвленная (несмотря на скромность сюжетной кампании) система миссий, выстроенных по принципу флэшбеков: дошли до определенной точки на карте, наткнулись на какой-нибудь ключевой объект – запустили очередной эпизод, отмотав плёнку на час, три, шесть часов назад. По большому счету, сам Новичок вплоть до фи-

нального этапа остается в тени, и лишь под занавес ему доведется потеснить товарищей по команде.

Ах да, чуть не забыли! В Halo 3: ODST разработчики вернули былую мощь пистолету, во времена Halo 2 превратившемуся в бесполезную игрушку. Вроде бы, мелочь, но ветераны сериала наверняка оценят этот ход по достоинству.

Другой дорогой

Halo 3: ODST задумывалась как проект-связка, малозаметное – на фоне прочих

Вверху: Одна из первых сцен в игре – спуск на планету в десантной капсуле. Пожалуй, самое эффектное вступление в историю Halo.

Внизу: Традиционно для Halo противник частенько высаживает десант у вас под носом, заставляя снова и снова отбивать неожиданные атаки.

частей – звено, незначительное дополнение, единственная цель которого – поддерживать пламя народной любви к сериалу в преддверии грандиозной (иначе, согласитесь, и быть не может) Halo: Reach. Однако процесс разработки постепенно усложнялся, сценарий – разрастался, а персонажи потихоньку превращались из безликих статистов в полноценных действующих лиц. Само собой, своевременно подрастал и бюджет, ведь за все надо платить. Шаг за шагом Halo 3: ODST из эдакой «заплатки», обреченнной на существование исключительно в среде Xbox Live, перевоплотилась в полноценную игру. Причем не только полноценную, но и, вдобавок, наделенную собственным обаянием, индивидуальностью. Сравните ODST с Halo 3, и вы сразу же поймете, о чем идет речь.

Да, мир остался прежним, оружие и техника тоже абсолютно узнаваемы, графика почти не изменилась – по крайней мере, если обращать внимание исключительно на технологический ее аспект. В чем же тогда фокус? В том, что Halo 3: ODST впервые (!) за долгие годы существования сериала меняет сам игровой процесс – его темп, баланс, его настроение, наконец. Осмелившись лишь на косметические доработки в оригинальной Halo 3 (ибо ставки были слишком высоки), на этот раз сотрудники Bungie будто бы вздохнули полной грудью и позволили себе все то, на что не решились два года назад. Результат... Скажем так – он и впрямь превзошел наши самые смелые ожидания. **СИ**



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ HALO 3: ODST ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

**Алексей
«Buck» Голубев**



ЗВАНИЕ
Начальник
взвода

ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ
MA5C ICWS Assault Rifle
M6C/SOCOM

Хороший исполнитель и надежный товарищ. Не теряет присутствия духа и способен быстро сориентироваться в критической ситуации. Не всегда действует рационально, принимает решения под влиянием эмоций. С подчиненными старается держаться строго, особенно – в присутствии других офицеров. Постоянен в личных симпатиях и антипатиях.

Геймплей

Увлекательно, динамично, порой – вдумчиво, что нехарактерно для предыдущих Halo. Взвод десантников оказался на удивление органичной заменой Master Chief, пусть даже простые смертные во многом уступают несокрушимому спартанцу. Это-то и подкупает – ощущение, что управляешь обычным человеком, а не венцом генетических экспериментов, закупоренным в самую совершенную разработку земного ВПК.

Графика

Функциональна, но не более того. Основа Halo 3 уже два года назад никаких рекордов не побила, хотя и радовала приятными спецэффектами и красочными уровнями. В Halo 3: ODST все это тоже есть, но не замечать угловатые модели персонажей уже трудновато, да и текстуры кое-где откровенно подводят.

Общее впечатление

Новый проект Bungie не только не уступает предшественникам, но в чем-то даже превосходит их. Интересный сценарий, удачные находки в сюжетной кампании, новая радость для поклонников многопользовательского режима – Firefight... Большего, строго говоря, и не требуется.

8.5

**Александр
«Dutch» Устинов**



ЗВАНИЕ
Капитан

ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ
MA5C ICWS Assault Rifle
Spartan Laser

Датч – человек с глубокими духовными убеждениями, очень ценящий товарищ по взводу. Специалист по оружию ближнего боя и тяжелому вооружению. Женат на девушке, несущей службу в UNSC. После того как ее тяжело ранило в битве при Ариэле, Датч стал намного более серьезно относиться к жизни.

Геймплей

Геймплейно Halo не меняется. Подрезали там, вернули то, но суть осталась почти полностью той же. А вот разбиение на «персонажные» главы, каждая из которых заточена под свой собственный стиль игры, – это что-то. Отдельно «спасибо» за отсутствие в игре The Flood.

Графика

Еще два года назад графика в Halo 3 была не слишком выразительной. Сейчас она уже без пяти минут морально устарела. Но есть одно весомое «но». Bungie проделала очень качественную работу по маскировке графических недостатков: где не спасала темнота, брали эпичность постановки.

Общее впечатление

Дополнение, которое, по моему личному мнению, стало самой лучшей игрой в сериале. Интересная, разнообразная, очень атмосферная. Прибавьте к этому еще и то, что в комплекте с ODST вы получаете великолепный мультиплерный режим Halo 3 со всеми DLC разом и ценник в 1600 рублей – и вот вам уже одна из лучших покупок года.

**Александр
«Mickey» Солярский**



ЗВАНИЕ
Рядовой
первого класса

ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ
M41 SSR MAV
AW Rocket Launcher

Гений подрывного дела, неунывающий оптимист и остроговор. К своей работе подходит с максимальной ответственностью, не любит, когда его торопят, и изысканно ругается в моменты сильных потрясений. Вдобавок ко всему, способен управлять едва ли не каждым транспортным средством – была бы в том нужда.

Геймплей

Не ждите откровений, перед нами все тот же Halo, разве что без возможности стрелять с двух рук и с прибором ночного видения взамен привычного фонарика. С другой стороны, бронекостюм ODST не столь крепок, как доспехи спартанцев, поэтому приходится быть более осмотрительным и больше полагаться на укрытия.

Графика

Без сомнений, это самая слабая часть игры. Конечно, открытые пространства все так же радуют глаз, а виды мегаполиса будущего заставляют замереть от восторга, но, поверьте, вы частенько будете хвататься за сердце, завидев снявших шлемы бойцов. Однако нужно отметить, что местные сражения действительно зрелищны.

Общее впечатление

Так и тянет назвать свежий аддон лучшим приключением в мире Halo. Местные нововведения отлично уживаются с традициями сериала. Дополнение мечты? Похоже на то. Да и сама история никого не оставит равнодушным: парням из орбитального десанта действительно хочется сопереживать, настолько яркими получились здешние персонажи.

The Rookie



ЗВАНИЕ
Младший
капитан

ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ
M7S Caseless
Submachine Gun

Несмотря на свое прозвище, далеко не новичок в военном деле. Наделен способностью всегда оказываться в нужном месте и в нужное время. По натуре сдержан и молчалив, пустым разговорам предпочитает действие, поэтому, даже в самых тяжелых ситуациях, воздерживается от комментариев.

Геймплей?

...

Графика?

...

Общее впечатление?

...



Наслаждайтесь 12 видами спорта на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, **уже в продаже в магазинах Хитзона!**



Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus™

Wii

Nintendo®

**Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать
на сайте www.hitzona.ru**

похожие
игры

- 1 Tribes: Vengeance
- 2 Halo 3
- 3 Battlefield 2142

7.5



Section 8

Чему нас учит теория эволюции? Хочешь быть на самом верху – заточи когти поострее, накачай мышцы или будь хитрее всех. Будь лучшим. Или хотя бы притворись. Это тоже работает.

Вячеслав
Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360Жанр:
shooter.first-person.sci-fiЗарубежный издатель:
SouthPeakРоссийский издатель:
«1С»Разработчик:
TimeGateТребования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
до 32 (Xbox 360), до
40 (PC)Обзорируемая версия:
Xbox 360Онлайн:
www.joinsection8.comСтрана происхождения:
США

Внизу: Иногда космическая миссия переносится в закрытые пространства. Но такое бывает нечасто – главное действие всегда разворачивается под звездами.

И

гра от студии TimeGate не лучше всех: она не самая технологически продвинутая, не пестрит инновациями, не отточена до мелочей и уж тем более не заставит вас причмокивать от удовольствия во время знакомства. Но она изо всех сил старается таковой казаться, и подчас у нее очень недурно получается.

Section 8 – это грандиозный футуристический мультиплерный шутер от первого лица по форме и компиляция позаимствованных отовсюду идей по содержанию. Разработчики заявляли, что основным источником вдохновения для них послужили фильм «Звездный десант» и нетленка Скотта «Чужой». Однако представители TimeGate забыли упомянуть о других «маяках», по которым они ориентировались в бурном море онлайн: Halo, Battlefield, Call of Duty и им подобных играх. Онлайновый шутер – он везде онлайновый шутер, меняются лишь многочисленные нюансы, которые придают своеобразие однотипным перестрелкам. У авторов Section 8 с этим особых проблем нет, хотя все, что можно было подсмотреть у коллег, они просмотрели. Из Halo взяты оружие, силовая броня, дизайн игрового HUD'a, и даже такую мелочь, как перчатки персонажа, словно с Джона-117 сняли. Как и в Battlefield, основным развлечением тут является захват контрольных точек, а дизайн техники и карт напоминает поле боя 2142 года. Call of Duty же безвозмездно поделилась системой кастомизации персонажа (но «зажала» возможность усовершенствования оружия), обилием наград и схемой прокачки. В то же время, дизайн персонажей всколыхивает воспоми-



Костюмчик на прокачку

Не забыли в Section 8 и про систему классов, гибкую и очень условную. Всего их в игре доступно шесть (assault, engineer, infiltrator, recon, guardian и artillery), у каждого свой набор оружия (не более двух наименований), экипировки (до двух предметов) и характеристики костюма. Броня можно «настраивать» под собственный стиль игры, распределяя десять пассивных модулей по многочисленным шкалам – от увеличения скорости полета до повышения устойчивости щита. И вот так, распихивая модули, меняя оружие и экипировку, вполне можно соорудить собственные классы. К сожалению, пассивные модули на характеристики влияют не так сильно, как хотелось бы, и чтобы заметить разницу, необходимо вкладывать минимум четыре в нужную шкалу. Полученная модель сохраняется в меню выбора класса, и ее можно будет выбрать не только в начале каждого раунда, но и возле ремонтных пунктов, расположенных рядом со всеми ключевыми точками.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересная находка с десантированием; большие красивые карты; во время битвы всегда есть чем заняться; заскочившие в синглплеер.

НЕДОСТАТКИ Вторичность почти во всем, мало оригинальных идей; громоздкий интерфейс; система прокачки «для галочки», слабейший синглплеер.

РЕЗЮМЕ Если «одолжить» у коллег по цеху парочку-другую проверенных идей и приторчиться, что это не спешально, то получится хорошая игра – доказано Blizzard и сегодня подтверждено TimeGate. Section 8 найдет поклонников и среди пресытившихся блокбастерами, и среди непрятательной публики, привлеченной обилием возможностей. А кто-то, скорее всего, очень многие, продолжит играть в Halo или Call of Duty, даже не взглянув на новинку. И все останутся довольны.



воспоминания о Hellgate: London вместе с Metroid Prime. Вот так, с миру по нитке, насобирали TimeGate на свою игру про Восьмую бронированную дивизию.

Восьмая бронированная занимается тем, что усмиряет космических бандитов по всей галактике. В этот раз наша цель – банды «Рука Ориона», захватывающая контроль над целыми планетами где-то на задворках Млечного пути. Игроку необходимо положить конец этим бесчинствам, пройдя одиночную кампанию. Завязка сюжета и впечатляющий вступительный ролик настраивают на участие, по меньшей мере, в эпической саге, но главное меню, где первыми стоят multiplayer и instant action, недвусмысленно намекает, на какие режимы следует прежде всего обратить внимание. Одиночная кампания, названная Corde's Story, при помощи коротких видеороликов и радиопереговоров рассказывает простенную историю о лихом вояже Алексе Корде, который сражается, слушается приказов начальства и побеждает. Можно было бы ограничиться шаблонной фразой, что сингл – «всего лишь тренировка перед сетевой игрой», если бы он чему-нибудь нас действительно научил. В Section 8 для тренировки отлично подходят «быстрые» матчи – зачем тратить время на те же битвы с ботами, только разбавленные тридцатисекундными заставками?

Как бы то ни было, в процессе игры необходимо разобраться в многочисленных возможностях, которые игроку дарует специальный костюм – собственно, из-за этих доспехов дивизия и называется «бронированной». Костюм оборудован генератором силового поля, который поглощает столько повреждений, на сколько хватит заряда. Именно это поле составляет львиную долю «здоровья» – без него любого игрока можно прикончить в считанные секунды. Или хотя бы покалечить: пуля в бедре еще никому не



помогала быстрее бегать, а попадание в руки или шлем, разумеется, ухудшает точность стрельбы. Так что лучше держать энергощит в рабочем состоянии – он перезаряжается автоматически или ремонтируется с помощью специального предмета.

Простреленные ноги прыти не добавляют, а вот бронированный костюм, как ни странно, – очень даже. Если пробежать пару десятков метров, камера перемещается за спину и включается режим гиперспрингта: скорость развивается приличная, и из-за не совсем отзывчивого в такие мгновения управления столкновение с какой-нибудь стеной становится обычным явлением. Кажется, самое время упомянуть об еще одном прародителе Section 8 – забытом ныне сериале Tribes. Да, все верно – в доспехи встроен миниатюрный реактивный двигатель, которого хватает секунды на три довольно высокого полета. Эта возможность вместе с гиперспрингтом очень помогает перемещаться по картам, которые действительно огромны.

Разобравшись с наворотами обмундирования, можно наконец выйти в онлайн. Выбираем критерии поиска сессии или создаем собственную (поддерживается кроссплат-

SECTION 8 – ЭТО ГРАНДИОЗНЫЙ ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ МУЛЬТИПЛЕРНЫЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА ПО ФОРМЕ И КОМПИЛЯЦИЯ ПОЗАИМСТВОВАННЫХ ОТВОСЮДУ ИДЕЙ ПО СОДЕРЖАНИЮ.

форменной игре) – и вперед! То есть, вниз! В Section 8 нашлось место и для оригинальных идей. Участники здесь не появляются из ниоткуда, а десантируются с корабля – это означает, что точек возрождения как таковых нет, и каждый волен приземлиться туда, куда захочет. Снайперу, например, это помогает попасть на позиции в рекордно короткие сроки. А разведчику из другой команды – так же быстро возникнуть за его спиной.

И вот вы свалились с небес, встаете на ноги, оглядываетесь – что делать? Убивать других и получать фраги? Не совсем. Правильный ответ: «Зарабатывать победные очки. И убивать». Участники делятся на две команды (всего 32 человека в версии для Xbox и 40 на PC), и цель каждой – набрать тысячу победных очков (victory points), а уж как она это сделает – дело десятое. Самый простой способ – побеждать противников, но он не основной. Режим игры как таракой в Section 8 всего один, в котором борьба со-перников сводится к захвату ключевых точек. Но ограничиться делом только этим, вышло бы слишком скучно, так что TimeGate снабдили свою игру динамическими заданиями, которые возникают на карте прямо в ходе матча. Например, в разгар боя Восьмая бронированная получает сообщение о том, что через тридцать секунд на карту десантируется VIP – солдат, которого необходимо провести к одной из ключевых точек. Задача



**It's Not A Long Way Down
(If You Wanna Kill'n'Destroy)**

Прорыв стратосферы своим бронированным костюмом – чуть ли не самая интересная вещь в *Section 8*. Место приземления лучше выбирать за границами красных кругов, которыми обозначены радиусы действия противовоздушных турелей – они смогут сбить вас еще до того, как вы успеете произнести «Вау, десантируемся прямо из ко...». От прыжка до посадки проходит десять секунд, и в первые пять делать особо нечего, но потом можно нажать на «тормоз» – скорость заметно упадет, позволяя подкорректировать траекторию полета. А если не нажимать – тогда долетите до земли и вступите в бой в два раза быстрее. Правда, прямо перед приземлением лучше все же замедлиться, ведь после прямого столкновения разрывается весь силовой щит, да и подниматься с колен придется еще пару секунд.



противоборствующей стороны, соответственно, сводится к устранению этого человека. И подобных «квестов» тут найдется с десяток: минирование базы, сопровождение конвоя, оборона поста, добыча важной информации и т.п. Система отлично работает и рассредоточивает действие по всей карте.

За выполнение этих заданий и прочие заслуги на поле боя игрок награждается особой валютой, которую без зазрения совести может потратить на выпивку... уups, на технику и оборонительные сооружения (эта часть почему-то напомнила мне старый стратегический шутер *BattleZone 2*). Пулеметные турели расстреляют любого врага, а мобильные радары покажут на карте тех, кто скрывается от всевидящего спутника. Можно купить тяжелого меха или четырехместный танк (управляется ужасно), который способен доставить неслаженной команде кучу проблем.

Еще один враг новичка – странноватый баланс. Например, грозный шотган, который, по идее, должен «выносить» с одного-двух выстрелов в ближнем бою, оказывается

Есть и ночные, и дневные уровни, но дождливых, например, нет. Все в меру красивы.



Вверху: Приблизившись вплотную к противнику, робот совершает силовой захват с броском. *No Friendship*.

крайне слабым. А самый обычный пистолет предстает чуть ли не мощнейшим оружием в игре – куда такое годится? Урон от снайперской винтовки тоже невелик, что делает это оружие малоэффективным. Надеемся, это подправят в ближайшее время.

То, что обновления последуют, сомневаться не приходится: у игры уже нашлись свои поклонники, которые предпочли ее дорогим и поднадоевшим блокбастерам. Перед читателем встает выбор: пополнить их ряды или поддержать тех, кто называет *Section 8* «*Halo* для бедных». По своей онлайново-соревновательной сути творение *TimeGate* заслуживает похвалы, но явное заимствование идей у конкурентов при минимальном использовании собственных и легкий налет бюджетности заставляют поразмыслить, стоит ли записываться в Восьмую бронированную. **СИ**

Внизу: Игра использует движок *Unreal Engine 3* и выглядит, как, хм, типичная игра на движке *Unreal Engine 3*.



1/8 Жизни



Если жизнь, как и пиццу, разделить на 8 частей, то мы увидим, что 1/8 часть человека тратит на еду. Чтобы ваша 1/8 жизни была такой же яркой и вкусной, как 1/8 нашей пиццы, вы можете воспользоваться этим купоном в любом ресторане Сбарро.



реклама

КУПОН
действителен
до 15.11.2009

• Минимальная сумма заказа – 350 руб.
1 купон действителен при одном заказе.
В акции не участвуют блюда, комбо-обеды
и спец-предложения, предлагаемые по особой цене.

50

50

sbarro рубли



Вверху: Золотой аурой подсвечиваются ключевые персоны, чье спасение является приоритетной задачей, серебряной – люди, которых желательно оставить в живых.

Перезарядка оформлена в виде мини-игры: нужно нажать на «R», когда ползунок достигнет зеленой метки.



Справа: Перезарядка оружия в игре.

› Darkest of Days

Допустим, вам представилась возможность вернуться в прошлое. Куда бы вы отправились и что бы сделали? Попытались бы предотвратить трагедии ХХ века или, воспользовавшись подарком судьбы, сколотили целое состояние на современных изобретениях?



Алексей Меркухин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360

Жанр:
shooter, first-person, sci-fi

Зарубежный издатель:
Phantom EFX

Российский издатель:
«Акелла» (PC)

Разработчик:
8Monkey Labs

Системные требования:
CPU 2 ГГц, 768 RAM,
256 VRAM

Количество игроков:

1
Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
www.darkestofdays.com

Страна происхождения:
США

A

лександру Морису выбирать не приходится, он – жертва обстоятельств. В ходе ожесточенной битвы между индейцами и солдатами, фактически проигранной регулярными войсками из-за численного превосходства «краснокожих», наш герой становится свидетелем удивительного явления: в воздухе открывается портал, откуда вылезает человек в странной униформе. Без лишних церемоний незнакомец приказывает следовать за ним – и вот участник Гражданской войны в США телепортируется на 300 лет вперед в штаб-квартиру корпорации «Кронотек». В обмен на сохранение жизни учёные просят Александра посодействовать совершенствованию будущего посредством изменения малозначительных моментов прошлого. Позднее к странному эксперименту подключится тайная организация, препятствующая вмешательству в естественный ход истории, – и события примут неожиданный оборот.

На бумаге завязка выглядит привлекательно, однако подача сюжета вызывает серьезные нарекания. Неинтерактивные сцены на движке поставлены жутко бестолково: вир-

туальный оператор злоупотребляет крупными планами, иногда прибивает камеру к потолку. Художественная ценность видеороликов нулевая, да и информативность минимальная: нам объясняют задание, при необходимости вручают «пушку» и дают добро на отстрел армии клонов. Диалоги сработаны топорно, текстовки, кажется, писали программисты – поди разбери в витиеватых предложениях, что они хотели донести до читателя. Встречается и откровенная ерунда, призванная скорее заполнить пустующие строки в загрузочных экранах, нежели разъяснить положение вещей и мотивы отдельных граждан.

Вместе с героем повествование прыгает во времени и пространстве, оставляя открытыми гору вопросов. Куда пропал создатель гениального изобретения доктор Кель? Надо ли его искать? Каковы истинные цели руководства «Кронотека»? Нет ответов. 8Monkey Labs с каменным лицом рассказывает побасенку о том, к чему ведет корректировка истории, оставляя за скобками подробности. Неудивительно, что недомолвки возникают на пустом месте, достаточно эпизодическому персонажу произнести лишнюю фразу. За пределы стерильно чистой лаборатории нас

так и не выпустят, о результатах миссий мы узнаем со слов девушки по прозвищу Мать – на экране мы увидим только ее глаза.

Спаси и сохрани

Darkest of Days охватывает пять исторических периодов, начиная с 79-го года нашей эры и заканчивая 1941-м. Хотя основным заданием в каждой главе является установление личности нуждающегося в помощи, пристальное внимание уделяется побочным миссиям: необходимо обеспечивать пути отступления, воровать фашистские цеппелины, держать оборонительные позиции до прибытия подмоги. Поскольку специальные зоны, где выдают задания, расположены на изрядном расстоянии друг от друга, а транспортом пользоваться запрещается, приходится много бегать, попутно укладывая пачками недругов. При этом рассчитывать на сослуживцев в дороге не стоит. Они молчат, заметив спрятавшегося в кустах пулеметчика, вследствие чего часто попадаешь в засады, всегда мажут с дальних дистанций и лишь изредка демонстрируют зачатки командного духа. Порой доходит до абсурда: никто из целой колонны солдат не видит стоящего рядом противника, а когда наконец они его замечают, то предпочитают кричать «вижу врага», вместо того чтобы атаковать.

Обещанной системы морали заметить не удалось. Враг бросается наутек, стоит завалить десяток-другой туповатых ботов, даже если у него преимущество по всем статьям. Параметры, влияющие на поведение бойцов, то ли задвинуты на дальний план скриптами, то ли их вообще нет. Вот, кстати, еще один интересный вопрос.

Darkest of Days работает на движке Marmoset, который производит противоречивое впечатление. Окружающая среда страдает от слабой детализации и мутных текстур, деревья режут глаз спрайтовыми ветвями. В противовес недостаткам – красивое небо, солнце, утопающее в облаках, приятная туманная дымка, умеренное использование «блюра». Кроме того, движок знает толк в моделях. Любое событие, будь то извержение Везувия с последующим погребением Помпеи или сражение при Антиетаме, – это спектакль с участием сотен персонажей, не обделенных полигонами. Благодаря этой технологии баталии получились масштабными и динамичными.

похожие
игры



1 Call of Duty
2 The History Channel's Civil War: A Nation Divided
3 Gods and Generals

5.5



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Свежая, незатасканная концепция; широкий арсенал огнестрельного оружия; отличное звуковое и музыкальное сопровождение.

НЕДОСТАТКИ Высокие системные требования при слабеньком графическом исполнении; отвратительный AI, способный лишь на выполнение элементарных команд; квадратный сценарий.

РЕЗЮМЕ Darkest of Days, провозглашенная «квантовым скачком» нового поколения, имела шансы стать отличной игрой. Но не срослось, получилось скверно. Молодая студия 8Monkey Labs долго вынашивала наполеоновские планы, в итоге не реализовав и половину задуманного: потенциал Marmoset раскрыт не до конца, дизайн уровней удручающе примитивен, искусственный интеллект сбоят. С другой стороны, удалось избежать разочарования – ожидали провал, его и получили.



8MONKEY LABS РАССКАЗЫВАЕТ ПОБАСЕНКУ О ПОСЛЕДСТВИЯХ НАРУШЕНИЯ ЦЕПОЧКИ ИЗ ПАМЯТНЫХ ДАТ, ОСТАВЛЯЯ ЗА СКОБКАМИ ПОДРОБНОСТИ.

Кунсткамера

В зависимости от эпохи меняется не только обстановка, но и вооружение. На скрупулезное моделирование аутентичных «стволов» авторы явно положили половину бюджета. Револьвер Кольта, винтовки Генри, Спрингфилда и Моргана Джеймса прорисованы вплоть до мелочей, а уж как анимированы – The History Channel's Civil War: A Nation Divided удивится от зависти. Протагонист прочищает шомполом ствол однозарядного

мушкета от нагара, затем засыпает порох и проверяет работоспособность оружия. Процесс перезарядки в среднем занимает 5-10 секунд, что чревато дополнительными хлопотами. Для тех, кому проблемы не нужны, припасены более удобные в использовании футуристические дробовики и автоматы AR 55 (вместо гранат используются маленькие шарики, намертво прилипающие к противникам и взрывающиеся по истечении трех секунд). Особенно они полезны против пред-

Вверху: Один из самых волнующих моментов игры: отряд северян пробирается через кукурузное поле. Шалые пули сносят сослуживцев, слышны вопли и мольбы о помощи, но герой уверенно идет навстречу восходящему солнцу. Из колонок меж тем доносится воодушевляющая музыка с вкраплениями барабанной дроби.

ставителей тайной организации, которых до потопным ружьем не испугаешь.

За успешные операции в тылу врага премируют бонусными очками. По возвращении в будущее в компьютере можно улучшить характеристики оружия: меткость и скорость стрельбы, вместимость магазина и т.д.

Болото однообразия

Меняя декорации с завидной регулярностью, Darkest of Days все же тонет в монотонности геймплея. Тоскливые задания и вялотекущий сюжет зарубают на корню попытки авторов удержать хоть кого-то у монитора. Даже первая Call of Duty сегодня вызывает больше положительных эмоций, чем дебютное творение 8Monkey Labs. **СИ**



похожие игры



- 1 Архивы НКВД: Охота на фюрера
- 2 Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring
- 3 Nikopol: Secrets of the Immortals

6.5

Вместо денег директор театра дает наставления. Поскольку герои не слишком отличаются внешне, погнисим: Моцарт – слева.



Дама приглашает на свидание, а Моцарту нужна партитура да дирижерская палочка.



ТЕКСТ

Вера Серпова

› Mozart

В контексте современной культуры Моцарт не просто великий музыкант – он герой пьесы Питера Шеффера «Амадеус» и формановской ленты «Амадей». Легкомысленный гений, словно птичка божия творящий прекрасную музыку, вечно смеющийся, волочащийся за женщинами, счастливый и не представляющий себе иной жизни. Близок к этому и образ пушкинского «гуляки праздного», до сих пор его слова «гений и злодейство – две вещи несовместные» бередят души и дают пищу для споров.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Micro Application
Российский дистрибутор:
«Новый Диск»
Разработчик:
GameCO Studios
Количество игроков:
1

Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.mozart-lejeu.com
Страна происхождения:
Франция

M

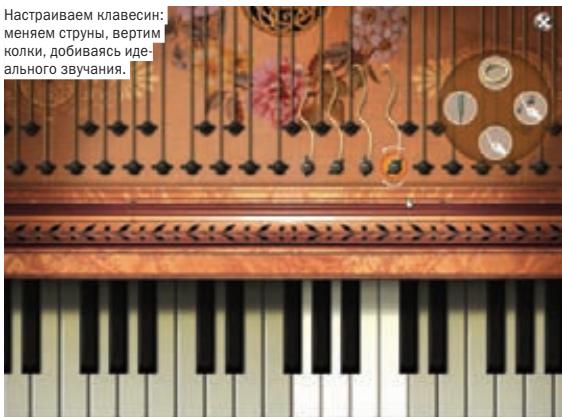
ozart не заставляет размышлять о загадке гения, природе творчества и всепожирающем огне зависти, скигающем труду любовь посредственность. Авторы игры не пошли проторенным путем и не потревожили прах злосчастного Сальери. Это совсем другая история, здесь никто Моцарту не подсыпает, а сам композитор поневоле оказывается в гуще удивительных и страшных событий. Может быть, именно поэтому герой и внешне не похож ни на один из прижизненных портретов великого австрийца. Разве что париком да камзолом, но ведь накладные волосы и длинные кафтаны тогда вся Европа носила.

В Праге, при дворе императора (в игре венценосную особу почему-то временно именуют королем Богемии, хотя это всего лишь один из формальных титулов, использовавший-

ся только в официальных документах – это как если бы русского царя называли «Великий князь Белая России» и только) жил да был музыкант, и звали его, естественно, Вольфганг Амадей Моцарт. Жил не тужил, концерты да оперы сочинял, всем, кому мог, должен, от кредиторов отбивался, жене оставался верен, но интрижи заводил, как вдруг увидел он ночью страшный сон. Герой наш был человеком своего времени, в сновидения верил, а посему очень развлечился. Привиделось Моцарту вот что: мрачная ночная Прага, озаряемая вспышками молний, подозрительный человек в плохо сделанной черной маске, фрагмент картины – всадник, а под ним вставшая на дыбы лошадь. «Опасность грозит императору», – решил наш герой и проснулся в холодном поту.

Наутро мрачные картины пророческого сна не только не изгладились из памяти, но простили еще ярче: из дворца прислали гонца с приказом немедленно явиться пред светлые очи императора. Весь эту принес владелец гостиницы, но прибавил от себя, что никого и никуда не выпустит, покуда ему не заплатят за три недели постоя. Так на повестке дня появился первый вопрос: где бы достать денег? Над проблемой этой испокон веков вынуждены были биться лучшие умы человечества: писатели, поэты, ученые, а также гусары, мушкетеры и прочие люди с маленькими доходами и большими расходами. Иногда они находили простой ответ, но чаще как-то выкручивались. Вот и Моцарт, хотя денег не имел, зато вспомнил про новые хорошие часы, которые, скрепя сердце, и оставил сквердному хозяину. Однако это было лишь самое начало – не скоро, ох как не скоро композитор попадет во дворец.

Настраиваем клавесин: меняем струны, вертим колки, добиваясь идеального звучания.



Вольфганг Амадей Моцарт (1756-1791). Австрийский композитор, представитель венской классической школы, музыкант универсального дарования, проявившегося необычайно рано. В музыке Моцарта нашли отражение идеи немецкого Просвещения и движения «Буря и натиск». За свою недолгую жизнь написал свыше двадцати опер и почти пятьдесят симфонических концертов. Одним из самых известных его произведений стал «Реквием». Именно с ним легенды связывают тайну смерти композитора, так блестящее обыгранную Пушкиним.

Для Питера Шеффера и Милоша Формана гораздо интереснее оказался образ не самого гения, а его завистника и убийцы – Сальери.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Занятная, полная тайн и интриг история, многочисленные стилистически выдержаные головоломки, и все это на фоне нарисованной в мрачных тонах старинной Праги.

НЕДОСТАТКИ Иные загадки отнимают столько времени, что, решая их, успеваш забыть, для чего голову-то ломал. Здешние красоты хороши только издали или в полумраке, при ближайшем рассмотрении бархат, золото, бронза блекнут и становятся угловатыми. А персонажи... их-то вы и сами видите.

РЕЗЮМЕ Сами по себе сюжет и мини-игры очень недурны, а сопровождающая все действие музыка Моцарта в похвалах не нуждается, но почему-то когда авторы соединяют все это вместе, получается долго, скучно, а к середине игры начинает мучить вопрос: когда же, наконец, все это кончится?

СЕКРЕТ!

Не пренебрегайте расставленными повсюду бюстами великих музыкантов и политических деятелей – под каждым вторым или ключик, или записочка.



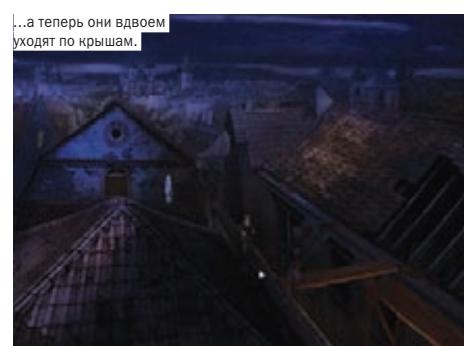
Часы ведь позволили решить только одну проблему, а чтобы жить дальше, нужно получить аванс, который директор театра не спешит выдавать. Мол, расходы наши превышают доходы и чем больше народа в зале, тем дороже обходится постановка. Оспорить этот сомнительный тезис Моцарт не пытается, а лишь покорно делает все, что от него требуют, – пишет музыку, дирижирует, любезничает и со всеми подолгу беседует. Манеры второстепенных действующих лиц достойны отдельного упоминания. Пока эти господа разговаривают с Моцартом, они достаточно любезны, но, почему-то, общаясь между собой, без стеснения поворачиваются к композитору спиной.

А ведь есть еще и коварный голубь, который так и норовит испакостить подоконник. Думаете, птицу так просто прогнать? Ничего подобного. Сначала ее придется... накормить. К счастью, у безднежного музыканта есть запас пшена, видимо, крупа на черный день припрятана.

Однако бытовые проблемы достаточно быстро отходят на второй план. Композитора приглашают на собрание масонской ложи, а оттуда он, подслушав весьма интересный разговор и обнаружив труп, прямиком попадает в тюрьму. Дальше – больше: убийства, злобные цыгане, тайные ритуалы, зашифрованные загадки, говорящий попугай, который знает все, сложные механизмы, бомба и прочие прелести тайного заговора. И, конечно же, за этим стоят коварные, жаждущие власти масоны, вознамерившиеся императора убить, а на престол посадить его двойника – послушную марионетку. Но Моцарт, случайно прознав об их планах, остановит вольных каменщиков и не даст в обиду любимого монарха.

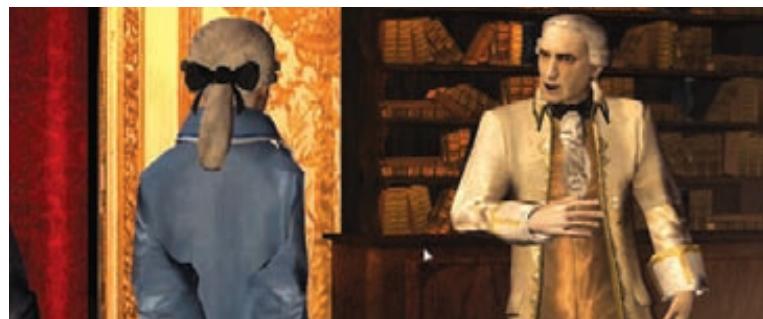
Благо, Вольфганг не один в своей неравной борьбе, всякий раз, как требуется применить физическую силу (обычно стукнуть кого-нибудь бюстом по голове или что-то стащить), на сцену выходит еще один собрат по ложе – некто Гавел. В самый решительный момент игроку передают управление этим отважным красавцем в треуголке, и уж тут можно быть уверенными – свою задачу Гавел выполнит.

Не раз и не два предстоит рискнуть жизнью и Моцарту, но гораздо чаще Вольфгангу.



а точнее игроку, потребуется ломать голову над решением многочисленных музыкально-механических загадок с масонским колоритом. Чего стоит хотя бы настройка струн на клавесине. Если у вас нет абсолютного слуха или удивительной удачливости, вертеть колки придется очень долго, а пока инструмент не настроен, ничего произойти попросту не может. Авторы проложили одну-единственную дорожку, идти по которой позволяет только вперед. Конечно,

но, есть кое-какие варианты действия, скажем, Моцарт может поцеловать супругу директора театра или остаться верным жене, но на дальнейшее развитие событий это никак не повлияет, а вот не выпить с утра чашечку кофе он просто не имеет права. Ну а поскольку Сальери в игре нет и композитора не отравят, остается либо сделать все, что нужно, и дойти до финала, либо бросить эту затею, так и не узнав, чем же эта долгая история закончится. **СИ**



Слева: Страшная тайна раскрыта, но этот господин уверен, что Моцарт уже ничего не успеет предпринять.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Street Fighter IV



Оригинальное название:
Street Fighter IV
Страна происхождения:
Япония

Жанр:
fighting, 2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256
VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/sfighter4

PC (1 DVD)

Можно ли испортить локализацией файтинг? Казалось бы: минимум текста, минимум смысловой нагрузки – что тут сложного? Фирма «1С» наглядно показала, что это возможно. И ладно бы команда локализаторов наплевательски отнеслась только к переводу реплик, которые произносят бойцы по окончании поединка, – их речи и в оригинале были фестивалем бессмыслицы. Но сами тексты пугают огромным количеством пропущенных знаков препинания, опечаток и ошибок («цыгленок» здесь пишется через «и»). Часть элементов интерфейса, вроде названия арен и меню, позволяющего выбрать цвет одежды для персонажа и его победную фразу, вообще не переведена. Шрифты перерисовывать не стали – обошли стандартными. Но самый неприятный сюрприз поджидает в разделе испытаний. Так получилось, что значения слов «прыжок» и «присесть» в заданиях режима оказались перепутанными. В результате, если игра просит вас сделать удар ногой в прыжке, то вы можете хоть упрыгаться, но испытание не пройдет.

РЕЗЮМЕ «1С» получает заслуженный «неуд» за наплевательское отношение к переводу и порчу одного из игровых режимов.

Divine Divinity. Рождение легенды



Оригинальное название:
Divine Divinity
Страна происхождения:
Бельгия

Жанр:
role-playing PC-style
Зарубежный издатель:
CDV
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Larian
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 64
VRAM
Онлайн:
www.snowball.ru/divinity

PC (1 DVD)

Классик утверждал, что, мол, все счастливые семьи схожи, отличаются лишь несчастные. Поддается ли эта мысль экстраполяции? Скажем, одинаковы ли все хорошие fantasy-RPG? Материал для анализа под рукой. Современность легко сравнить с классикой – недавно вышла Drakensang, на подохде Dragon Age, а «1С» и Snowball переиздали легендарную Divine Divinity. В роли избранного богами вора, воина или мага (воровки, воительницы или колдуны) игрок защищает окрестности Поречья и подземелья под ними от традиционных фэнтезийных негодяев – орков, ходячих мертвецов, скелетов, людей-ящеров, разбойников. Периодически попадаются задания-головоломки, вроде «вскрыть гробницы в правильном порядке». Переход на русский язык произошел плавно и без сбоев, за долгие часы игры обнаружилась лишь одна случайно оставшаяся английской подписка к предмету. Правда, выступление в роли великого чародея Зандалора главного Василь Иваныча страны, актера Александра Пожарова, придает происходящему оттенок сермяжной несеръезности.

РЕЗЮМЕ Классический образчик жанра «одиночная изометрическая RPG» в достойном, подробном и гладком переводе.

Миссия Дарвина



Оригинальное название:
G-Force
Страна происхождения:
Великобритания

Жанр:
action, platform, 3D
Зарубежный издатель:
Disney
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Eurocom
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128
VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/catalog/products/g_force

PC (1 DVD)

Восстание машин – это не обязательно нашествие двойников Арнольда Шварценеггера. Что, если внезапно взбунтуются тостеры, плееры, кофемолки и компьютеры? Получится фильм «Миссия Дарвина» и игра, сделанная по его мотивам, – еще один платформер по отважным героям маленького роста. Морской свин Дарвин и его напарник мышь Муч (прочие члены зваником по кинокартине звериной команды большую часть времени остаются за кадром), вооруженные до зубов и хоботка соответственно, борются с внезапно ожившими электроприборами компании Saberling. Ассортимент воинственной бытовой техники весьма богат, дизайн симпатичен, да и модели поведения у всех разные – сражаться интересно. Эх, если бы только советы по решению и без того несложных головоломок не выдавали открытым текстом, даже в режиме отключенных «подсказок по управлению»! Претензий к переводу минимум, к работе голосовых актеров – никаких. Заметим, что для дайджеста мы тестировали только PC-версию, но игра локализована на всех платформах, кроме DS.

РЕЗЮМЕ Практически «Чип и Дейл» в 3D, только со Взяком вместо Дейла. Неплохой и не такой уж деский платформер.

Слово редактора

Когда мы писали этот дайджест, нам показалось странным, что у Divine Divinity, вышедшей 7 лет назад, на коробке и в руководстве указаны такие довольно современные системные требования (вы можете их увидеть в «шапке» статьи). Мы сверились с сайтом MobyGames, там упоминались гораздо более скромные запросы – процессор Pentium II или старше, 128 Мб оперативки, 8 Мб видео. Когда мы спросили у издателей, почему такая разница, нам от-

ветили буквально следующее: «Это не потому, что игра более требовательна к железу стала, а потому, что современные геймеры таких железяк, как в системных требованиях оригинала, уже могут не знать. Т.е. это такое приведение к современному стандарту». К сожалению, сами мы проверить игру на маломощном железе действительно не смогли, но имейте в виду, что ваши шансы запустить ее, скажем, на ноутбуке выше, чем может показаться.

Call of Juarez: Узы крови



Оригинальное название:
Call of Juarez: Bound in Blood
Страна происхождения:
Польша

Жанр:
shooter, first-person, historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«1С»

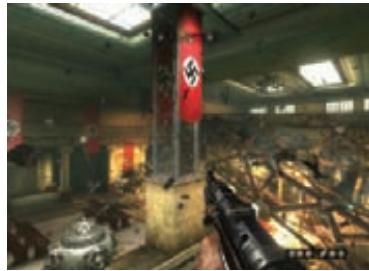
Разработчик:
Techland
Количество игроков:
до 12
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM,
512 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/call_of_juarez_bound

PC (1 DVD)

Релиз «Call of Juarez: Узы крови» омрачил казус, который, впрочем, нельзя поставить в вину российскому издателю, – игра конфликтует с некоторыми звуковыми (в частности, встроенным) картами. В результате братьев Макколл всегда хорошо слышно, а роли эпизодических NPC периодически куда-то исчезают. Если переустановка кодеков не помогла, включайте субтитры – благо, с ними проблем не возникает, да и расхождений между сказанным и написанным нет. За что действительно стоит упрекнуть «1С», так это за рассинхронизацию звука и видео. Актеры то не успевают, то опережают действие: фраза произнесена, а персонаж продолжает шевелить губами. Безупречной озвучкой игра тоже похвастаться не может. У Рэя пропали характерные интонации, его голос еще более усталый, чем в «Сокровищах ацтеков»; Томас слишком пассивен, порой кажется, что ему наплевать и на несметное богатство, и на любимую женщину, и на семью в придачу. А вот робкому священнику Уильяму искренне веришь, когда он старается наставить братьев на путь истинный. Жаль, попытки его безуспешны.

РЕЗЮМЕ Локализация «Call of Juarez: Узы крови» оставляет приятное впечатление, несмотря на вагон и маленьку тележку недочетов.

Wolfenstein



Оригинальное название:
Wolfenstein
Страна происхождения:
США

Жанр:
shooter, first-person
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Raven
Количество игроков:
до 12
Системные требования:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/wolfenstein

PC (1 DVD)

Перевод Wolfenstein на великий и могучий явно делался с оглядкой на западное издание, где солдаты Третьего рейха общались на чистом английском. В нашем случае, соответственно, – на русском с вплетением в диалоги немецких слов. В субтитрах при этом дается лишь транскрипция: «найн», «думмкопф», «зер гут», «майн фрайнд». Члены сопротивления не уступают нацистам в болтливости. В пылу ожесточенной перестрелки они активно обмениваются указаниями, по-детски радуются очередному убитому фрицу, истощно кричат: «граната!», когда «лимонка» приземляется у них под ногами. Словом, разыгрывают настоящий спектакль, стараясь придать происходящему зрелищности и реалистичности. Иногда получается, иногда не очень – тому виной, надо полагать, разные подходы артистов к работе. Кто-то «отбывал номер» (как следствие – каменный Блажкович), кто-то старался «членов кружка Крейсая и «Золотого рассвета» слушать одно удовольствие). Разница настолько значительна, что желание выключить колонки будет преследовать вас вплоть до конца виртуальной Второй мировой войны.

РЕЗЮМЕ «Крестный отец всех 3D-боевиков» возвращается слегка поблекшим после многолетней спячки, зато с поддержкой кириллицы.

Red Faction: Guerrilla



Оригинальное название:
Red Faction: Guerrilla
Страна происхождения:
США

Жанр:
action, platform, 3D
Зарубежный издатель:
Disney
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Eurocom
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2244

PC (2 DVD)

Если вы знакомы с русским изданием Red Faction: Guerrilla, выпущенным компанией «Софт Клаб» для PlayStation 3 и Xbox 360, и теперь планируете повторить экскурсию по Марсу на PC, готовьтесь к дежавю. В самом деле, стили шрифтов идентичны, в микрофон вещали те же люди. С озвучкой, кстати, все довольно плачевно: актеры, будто говорившие, мямят, нехотя меняют интонации и редко делают паузы. Стоит ли удивляться, что монотонный бубнеж быстро надоедает? Однако текст адаптирован на «отлично»: вопиющих ошибок замечено не было, стиль изложения очень ровный. Разве что «Акелле» следовало определиться, переводить ли имена или оставить их на английском. Где лягов предостаточно, так это в цитатах, вынесенных на обложку: тут и опечатки, и пропущенные запятые с точками. Покупатели Red Faction: Guerrilla в подарок также получают DVD с дневниками разработчиков, обоями для рабочего стола, трейлерами, видеообзором игры от программы «Виртуалити» и саундтреком. Согласитесь, достойная компенсация за двухмесячное ожидание версии для «персоналок».

РЕЗЮМЕ Сторонней студии, выполнившей по заказу THQ локализацию, в будущем советуем основательнее заниматься кастингом.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



108

Аркады

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такиедоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:

Golden Tee

110

Казуальные игры

Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

В этом номере:

Островки

111

Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:

Nobody Scores
JEFbot



126

Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:

Новости
Большой тест
Мини-тест

116

Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

Windowsill
Bust-A-Move Live!
Smash Cars
Zombie Apocalypse

120

Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

Canaan
Мой любимый робот
Tsubasa RESERVOir CHRoNiCLE: Season 1
Волчица и пряности II
My Balls



ПРЕДСЫПЩЕМУ БАРЬЕРУ Дэвид Кейдж заявил, что персонажи *Heavy Rain: The Origami Killer* будут говорить на десяти языках. Речи будутзвучены для исполнителей английского, голландского, французского, немецкого, итальянского, испанского, португальского, польского, японского и, что гораздо важнее для нас, русского. Игорю Китину, Корек, Шицки, Данику, Финтидии и Норавини покажутся знакомые голоса.



Дарла Чинникс



Майкл Б.乔丹



Хуан Хесус Пиньо



София Коссофф



Дэвид Кейдж



Майкл С. Холл



Квон Сонг-у



КОММЕНТИРУЙ!
подробности на стр. 59

Heavy Rain: The Origami Killer



Мощный психологический триллер, апеллирующий преимущественно не к рефлексам, но к эмоциям. Четыре тяжелых судьбы, кровожадный психопат, бумажные фигурки и льющий без устали дождь. На выставке Gamescom обнародованы свежие подробности *Heavy Rain*, и «СИ» спешит вновь рассказать об игре.

Момент, когда генеральный директор Дэвид Кейдж показал миру *Heavy Rain*, был, пожалуй, самым ярким в истории игровой индустрии. Тогда же он представил свою новую студию, которую назвал в честь своего первого фильма. И вот, спустя почти пять лет, мы можем сказать, что *Heavy Rain* оправдала все ожидания. Так же, как и фильмы Фрэнка Даррелла и Ивона Рака. Годами Кейдж работал над *Heavy Rain*, София Коссофф, Тайрон Уильямс, Кар-Вок, Дэвид Кейдж и его команда старались создать что-то, что вдохновляет. И в итоге получилось. Игра, о которой говорят, что ее вдохновила атмосфера фильмов о любви и счастье, не французского или японского, или новой волны, не европейского или азиатского артхауса, а старого доброго Нуара и некоторых картин Давида Финчера — режиссера по-хичкновски основательного, чертовски умного и дьявольски изобретательного.

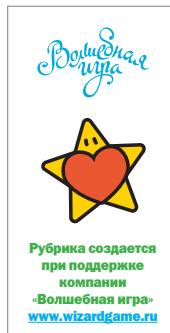
Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Golden Tee

Не одними стратегиями да шутерами жив киберспорт: американец Стивен Собе, например, в последние годы заработал \$ 150 тыс., просиживая целыми днями перед автоматом Golden Tee. О Стивене, как об одном из самых успешных игроков в виртуальный гольф, писали даже в американских спортивных журналах и газетах.



оначно, не все фанаты сериала зарабатывают такие деньги на своем хобби, но история успеха Собе все же помогла популяризировать игру в Америке. Хотя у нас о Golden Tee знают немногие, эта линейка автоматов остается одной из самых известных в мире. В США такие кабинеты стоят в каждом втором баре, как столы для бильярда. Да и играть в Golden Tee не многим сложней, чем орудовать кием: для этого вовсе не обязательно быть хардкорным геймером. Зато освоить самые сложные приемы на автомате так же проблематично, как один из дружим загонять шары в лузу.

Первая игра вышла в 1989 году, с тех пор сериал сменил графический движок и получил более 20 обновлений. А главное, он до сих пор остается популярным. Реалистичностью проект отличался с самого начала. Графика-то тогда была, конечно, допотопной – первые годы картинка оставалась фактически двумерной. Зато управление удивляло: на всех кабинетах Golden Tee стоит трекбол, контроллер с шариком. Оттого, под каким углом и с какой скоростью вы проводите по нему рукой, меняется направление и сила удара. Хотите закрутить мяч – сначала прокатитесь ладонью назад и вбок, а потом резко дерните снизу вверх. Продвинутые игроки могут заставить мяч лететь по дуге и, например, откатываться после при-



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

Персонажа удастся хоть в папу римского превратить – внешность можно свободно настраивать.



Уже более десяти лет ежегодно выходят новые выпуски сериала.

земления, а уж рассчитать дальность удара способен и вовсе каждый любитель виртуального гольфа. Но даже самым матерым ветеранам победа не гарантирована: рука дрогнула, и мяч уже летит в песок.

Golden Tee – игра, которая поощряет серьезный подход. По ней регулярно проводятся чемпионаты: в 90-е геймеры приходили на соревнования лично, а теперь они могут сражаться и через Интернет. Онлайн-новые возможности появились в версии

2000 года, тогда же игрокам начали выдавать личные карточки, на которых хранится статистика. Причем даже в скротечных сеевых баталиях можно заработать денег: те, кто выступают на коротком многопользовательском турнире, доплачивают по несколько долларов, которые собираются в общий пул – именно эта сумма потом достается победителю. В современных автоматах Golden Tee LIVE появился еще и режим Closest to the Pin, где можно за пару минут

ПЕРВАЯ ИГРА ВЫШЛА В 89 ГОДУ, С ТЕХ ПОР СЕРИАЛ СМЕНИЛ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК И ПОЛУЧИЛ БОЛЕЕ 20 ОБНОВЛЕНИЙ.

Скорее в номер!

12-й выпуск The King of Fighters критикам не приглянулся. Сериал срочно нужно спасать! Вот только заниматься этим не спешат: теперь анонсирован проект King of Fighters Sky Stage, скроллшутер с известными персонажами. Герои, судя по всему, будут летать из одного конца экрана в другой и отстреливаться от орд врагов. Как именно все это впишется в сериал, мы еще узнаем.



Так игра выглядела в 90-е...



получить какую-никакую награду. Играют делают по одному удару на девяти разных точках карты, а потом смотрят, у кого мяч оказался ближе к лунке. Победитель забирает деньги, которые внесли заранее все участники. Не удивительно, что игра, построенная на таком принципе, оказывается одной из самых популярных в Америке и может потягаться даже с увлекательным, хоть и простоватым Big Buck Hunter. Настолько удачно совместить казино и развлекательный автомат может не всякий разработчик.

В отличие от многих американских автоматов, Golden Tee не надоедает за пару раундов: здесь, например, куча локаций, каждая из которых показывает разные уголки мира, от Таити до Китая. Некоторые рассчитаны на новичков, другие и для хардкорщиков кажутся сложными. Кроме того, карты время от времени меняются: то лунка отъедет в сторону, то уровень воды поднимется, то ветерок набежит. А с погодой, конечно, тоже нужно считаться. Фанатам приходится тратить на автомат все сбережения: здесь

еще и виртуальные клюшки с мячами можно за реальные деньги покупать – разное снаряжение подходит для разных поверхностей и условий. И если набор клюшек остается с игроком до конца, то запас мячей приходится регулярно пополнять. В свежих версиях геймеры могут также настраивать внешность своего протеже: менять пол, тип лица, выбирать одежду.

Оказывается, не только японцы, но и американцы готовы всерьез и подолгу играть на автоматах, нужна только правильно выбрать тему и место. Гольф и угол бара – правительственные тема и место, например. Впрочем, аудитория у популярных западных автоматов не та, что в Японии – среднему американскому фанату Golden Tee под 30. Стивену Собе сейчас, например, уже 35. Он играет не только в виртуальный, но и в реальный гольф: разница, как говорит спортсмен, не такая уж и большая. И тут, и там нужна старательность и дисциплина. А большинству посетителей американских баров этого, видимо, как раз и не хватает. **СИ**

А вот такой она стала теперь.

**Хочу!**

Как и Big Buck Hunter, Golden Tee – развлечение американское. У нас автомат если где-то и встречается, то оказывается довольно бесполковым: без чемпионатов, онлайн и движения энтузиастов игра быстро надоест. Самым любопытным мы посоветуем опробовать версию Golden Tee для мобильных телефонов.

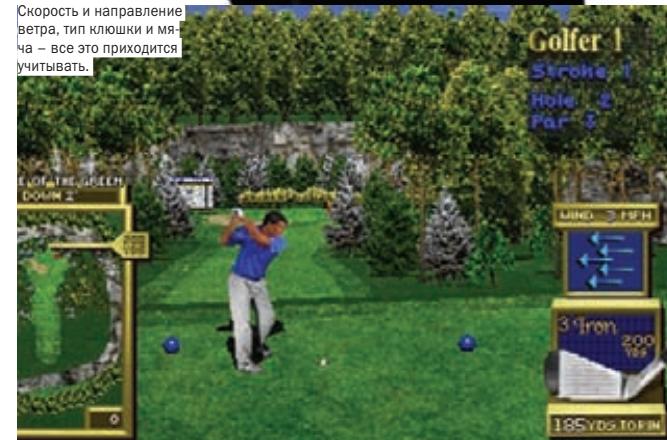


ПРОДВИНУТЫЕ ИГРОКИ МОГУТ ЗАСТАВИТЬ МЯЧ ЛЕТЕТЬ ПО ДУГЕ И, НАПРИМЕР, ОТКАТЫВАТЬСЯ ПОСЛЕ ПРИЗЕМЛЕНИЯ.

Слева: На автомате есть инструкция, где подробно объясняется, как выполнять разные типы ударов.



Скорость и направление ветра, тип клюшки и мяча – все это приходится учитывать.



Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



Алексей Копцов

» Островки

В

нашем насквозь коммерциализированном мире все делается ради денег. Или почти все. Большая часть компьютерных игр – продукт усилий целой армии маркетологов с калькуляторами наперевес, и тут уже не до мечты и не до вдохновения. Сначала нужно посчитать профит, а уже потом витать в эмпиреях.

Но не все так грустно, как может показаться сначала. Открою вам страшную тайну. Оказывается, что разработчики тоже люди, а не какие-то бездушные роботы. Суровые с виду девелоперы мечтают об идеальных играх, в которых все прекрасно: и геймплей, и баланс, и графика, и озвучка. И не только мечтают.

Создатель знаменитого игрсериала «Веселая ферма» Алексей Мелишкевич сумел воплотить свои фантазии во вполне реальной стратегии «Островки». Тоже тайм-менеджере, но с авантюрным уклоном. Гуси, страусы и зловредные медведи из «Веселой фермы» наконец-то эволюционировали в людей, в отважных и неунывающих карапузов-путешественников.

Их дружная ватага погрузилась в ладью и отправилась на поиски приключений. Долго искать не пришлось – за ближайшим поворотом обнаружился пиратский корабль, полный то ли конкистадоров, то ли псов-рыцарей на южном отдыхе. Началась погоня. Веселые ребята так увлеклись этой забавой, что не заметили, как налетели на остров. Вернее, целый архипелаг из сорока участков суши, окруженных, как и положено, морской соленой водой.

Освоением этих территорий вам и предстоит заняться. Глобальная цель игры – соединить островки мостами, собрать определенное количество ресурсов и отправить свой походный пароход в направлении новых, еще не изведанных территорий. Вроде бы просто, даже элементарно, но только в теории. На практике игроку придется решать тысячу и одну задачку по логистике и военному делу.

Где-то достаточно просто построить энное количество лесопилок, кузниц и каменоломен, поторговать с заезжими купцами, накопить нужную сумму денег и выдвинуться на следующую позицию. Где-то – приходится противостоять группкам вышеописанных рыцарей-мародеров, так и норовящих разграбить все то, что нажито непосильным трудом. Особой смекалки эти негодяи не отличаются, атакуют одни и те же объекты, но внимания, тем не менее, требуют. Пусть такого «козла» в свой огород, вы недосчитаетесь драгоценных запасов.

Способов борьбы с вредителями существует несколько. Самый простой – отгородиться



каменным и совершенно непреодолимым забором. И это вам не какая-нибудь Китайская стена, чтобы разрушить подобное укрепление, врагам понадобится катапulta, сооружение очень затратное и дорогое. Так что можете спать спокойно. Есть, правда, одна сложность – забор строится в строго определенных местах, и где попало его не поставишь. Но как прикрыть свои фланги? Используйте идолы! Эти «нервно-паралитические» истуканы способны отвлечь неприятеля, пусть и не всегда, а на ограниченное время. Которого как раз хватит, чтобы опустошить природные кладовые и укатить на следующий остров.

«Островки» – это не стратегия в классическом понимании этого слова, а, скорее, собрание забавных тактических головоломок. Решать которые можно самыми разными способами. Кто-то выберет оборону и будет спокойно аккумулировать ресурсы, кто-то – станет атаковать противника, забрасывая глыбами из катапульты. Игра дает полную свободу действий. Главное успеть уложиться в отведенное на прохождение уровня время и получить полагающиеся награды и ачивменты-трофеи. Последние дают за самые разные достижения, не бойтесь экспериментировать, и ваши труды обязательно вознаградятся. Так же, как и старания самих разработчиков.

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



Ребятам из Alawar Melesta удалось создать очень симпатичную стратегию, интересную не только великим компьютерным полководцам, но и простым смертным. Все управление ведется в один клик, не нужно выбирать определенный юнит – достаточно просто поставить задачу, и ближайший карапуз кинется ее выполнять. Остается откинуться на спинку кресла и получать удовольствие от забавной кутерьмы, происходящей на экране. Попробуйте поиграть сами, стратегия есть на нашем диске. **СИ**

Бесконечный холст



Иван Костин



Илья Ченцов

› Nobody Scores

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Брэндон Болт (Brandon Bolt)
Онлайн:
nobodyscores.com
Выходит:
с 2006 года,
нерегулярно

Безумный творческий эксперимент, наиболее точно описываемый словами «действительно бесконечный холст», не рекомендуется для просмотра людям с непреклонными нервами, небурной фантазией и нетвердыми убеждениями. Как описывает его сам автор, «в мире Nobody Scores может случиться все что угодно, при условии, что это будет причинять боль».

Комикс вращается вокруг трех молодых людей – циничной карьеристки, безымянной пофигистки и художника-неудачника – и того, как любые их планы и начинания кончаются полнейшим крахом. Крах в этом комиксе может означать тяжелые травмы (как физические, так и моральные), смерть всех героев и даже конец света. Естественно, что в каждом последующем выпуске отменяются все катастрофы предыдущего (за исключением случаев, где вам честно пишут «продолжение следует»), возвращая нас к отправной точке – двухэтажному дому, на верхнем этаже которого ютятся три неудачника, и их новым попыткам улучшить свое благосостояние. Циничный юмор, море кровавого кетчупа, толика богохульства и немалая вероятность того, что один выпуск будет втрое длиннее четырех предыдущих вместе взятых, – рецепт не всегда смешного, но всегда интересного комикса, на который стоит обратить внимание.



КРАХ В ЭТОМ КОМИКСЕ МОЖЕТ ОЗНАЧАТЬ ТЯЖЕЛЫЕ ТРАВМЫ (КАК ФИЗИЧЕСКИЕ, ТАК И МОРАЛЬНЫЕ), СМЕРТЬ ВСЕХ ГЕРОЕВ И ДАЖЕ КОНЕЦ СВЕТА.



› JEFbot

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Джефф Шютце (Jeff Schuetze)
Онлайн:
www.jeffschuetze.com
Выходит:
с 2007 года, по вторникам и пятницам

Приступая к работе над «полуавтобиографическим» комиксом, автор всегда должен четко представлять себе, насколько интересны его будни, иначе ему придется изобретать друзей-зверушек с садистическими наклонностями, чтобы замаскировать тот факт, что каждый новый стрип будет посвящен теме «как я придумывал, что бы мне такое нарисовать». К счастью, у Джеффа Шютце есть сумасшедшая семья и не связанная с комиксами работа (он актер), так что занятых тем в его жизни хватает. Взять хотя бы соседа, тоже актера, подрабатывающего то клоуном, то Дартом Моллом, или сестер, одна из которых метит в ассасины, а вторая – в глубоководные сварщицы. В ГИКовских курсах, конечно, чтение JEFbot не заменит, но некоторое представление о специфике профессии лицедея в США даст. Оказывается, большую часть времени приходится сидеть и ждать, пока агент подберет тебе что-нибудь стоящее. Работа не бой лежачего – время есть и кино посмотреть, и на Wii поиграть, и девушку себе найти. Но, возможно, скоро все изменится: Джефф обещает, что после завершения текущей сюжетной арки комикс станет «гораздо менее автобиографическим».



TGS 2009





Сразу после Tokyo Game Show 2009 в славном городе Киеве прошел фестиваль, посвященный игросериалу S.T.A.L.K.E.R. Людей собралось видимо-невидимо, и среди них – несколько сотен самых настоящих косплееров. Кто-то всего лишь напялил на себя противогаз, но нашлось и немало геймеров, по-настоящему поработавших над костюмами. И даже одна собака. Чтобы оценить контраст между японским и постсоветским косплеем, мы предлагаем вам специальную сдвоенную фотогалерею. Наслаждайтесь.

S

S.T.A.L.K.E.R. – Fest



Вверху: Мимик из Dragon Quest – симпатичный и совсем не опасный.



Вверху: Косплей по Ico – редкость даже для Японии! Тем приятней было увидеть это трио на TGS.





Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- UNO, 255 Мбайт, \$0.99
- Digger HD, 92 Мбайт, \$0.99
- Zombie Apocalypse, 741 Мбайт, \$0.99
- Heavy Weapon, 275 руб.
- Trine, 695 руб.

Демоверсии

- Beta Uncharted 2: Among Thieves, 1.2 Гбайт
- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, 450 Мбайт
- Up, 1 Гбайт
- Need for Speed: Shift, 854 Мбайт
- Brutal Legend, 1.6 Гбайт
- Wolfenstein, 531 Мбайт
- Lost Planet 2, 492 Мбайт
- Ninja Gaiden Sigma 2, 692 Мбайт
- Pro Evolution Soccer 2010, 1 Гбайт
- NBA Live 10, 799 Мбайт
- FIFA 10, 1 Гбайт

Дополнения

- Everybody's Golf World Tour – Extra Costumes for Alex, 35 руб.
- Everybody's Golf World Tour – Extra Costumes for Gloria, 35 руб.
- NBA Live 10 – Dynamic DNA and Dynamic Season, 535 руб.
- LittleBigPlanet – Watchmen Costume Kit (Nite Owl, Ozymandias, Rorschach, Silk Spectre), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- FIFA 10 – Live Season 2.0 All Leagues Pack, £7.99
- FIFA 10 – Bernabeu Stadium, 12 Мбайт, бесплатно
- Madden NFL 10 – AFL Legacy Pack, 100 Кбайт, £5.25
- UFC 2009 Undisputed – Additional Fighters, 38 Мбайт, £2.99
- Fallout 3 – Broken Steel, 746 Мбайт, £7.99
- Fallout 3 – Operation Anchorage, 453 Мбайт, £7.99
- Fallout 3 – The Pitt, 601 Мбайт, £7.99
- Batman: Arkham Asylum – Insane Night Map Pack, 116 Мбайт, бесплатно
- Batman: Arkham Asylum – Prey In The Darkness Pack, 118 Мбайт, бесплатно
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Gary Player Pack, 243 Мбайт, 205 руб.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Sheshan Course, 248 Мбайт, £4.79
- Red Faction: Guerrilla – Multiplayer Pack 02, 238 Мбайт, £5.49
- Midnight Club: Los Angeles – Ultimate Content Pack, 445 руб.
- Midnight Club: Los Angeles – Police Car Pack, 41 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero 5 – AFI Track Pack («Beautiful Thieves», «Girls Not Grey», «The Missing Frame»), 121 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

Windosill ★★★★

Жанр: special.puzzle | Издатель: Vectorpark | Разработчик: Vectorpark | Размер: 7 Мбайт | Зона: | Цена: \$2.99

STEAM НОВИНКА

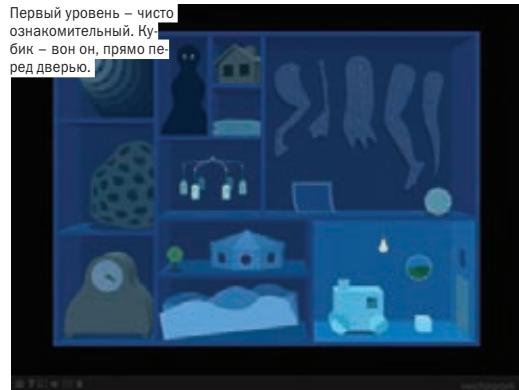
На каком этапе избавления от геймплея игра лишается права считаться таковой? Видимо, пока остается хоть малая доля интерактивности, от игры нельзя отворачиваться – ведь настало же на PSN место для Linger in Shadows, а в «Стране Игр» – странничка для ее обзора. Windosill также можно отнести к демосцене, но не трехмерной, а отрисованной в векторном флэше. Вся игра представляет собой набор коротких сцен с участием абстрактных фигур, вымышленных существ и механизмов. Каждая такая сцена выглядит как окно в другой мир, по подоконнику (отсюда и название игры) которого перемещается, скажем так, главный герой – деревянный паровозик, очень напоминающий детскую игрушку. Чтобы открыть дверь к следующему «окну», игроку необходимо найти «ключ» – белый кубик. Иногда он просто спрятан где-нибудь на виду, но чаще всего требуется выполнить последо-

вательность неочевидных поначалу действий. В любом случае придется «прокликать» весь экран – и вот тут-то начинается магия. Ведь абсолютно каждый объект – «живой», с любым можно взаимодействовать, пускай даже без видимой пользы для прохождения.

Перед нами великолепный образец интерактивного искусства, в реальной жизни подобное увидишь только на некоторых перформансах (не всегда приятных и понятных, сами понимаете). Windosill невозможно сравнивать с другими скачиваемыми играми – они созданы, чтобы «убивать время», а тут на все «прохождение» уйдет от силы один обеденный перерыв. Игру в Windosill можно, скорее, сравнить с походом на современную выставку – эмоции и впечатления примерно те же, равно как и плата за «билет».

Алексей Косожихин

WINDOSILL ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ НАБОР КОРОТКИХ СЦЕН С УЧАСТИЕМ АБСТРАКТНЫХ ФИГУР И ВЫМЫШЛЕННЫХ СУЩЕСТВ.



Bust-A-Move Live!

★★★★★

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | Издатель: Taito | Разработчик: Taito | Размер: 60 Мбайт | Зона: RU | Цена: 800 MP

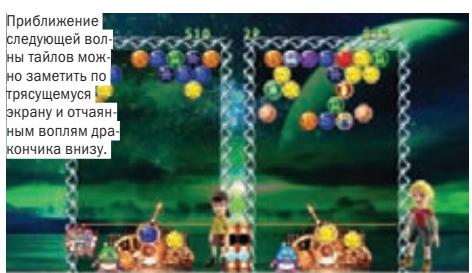
Bust-A-Move Live! – наследник почтенной серии Puzzle Bobble от Taito, создателей небезызвестных Space Invaders. Хотя «почтенная» – это еще мягко сказано: с 1994 года оригинальная аркадная игра пережила столько реинкарнаций, сколько не снислось и Доктору Кто. Однако поглощение Taito гигантом Square Enix играм от первой на пользу не пошло. XBLA-версия популярного пазла страдает тем же, чем и вышедшая полгода назад Crystal Defenders: это безыдейный порт с WiiWare с ни на чью не изменившейся графикой. Но оставим отсутствие визуальных красот на советы разработчиков и рассмотрим собственно игру. В ее основе лежит концепция Lines: необходимо располагать рядом кружки одного цвета. Но новые тайлы не возникают из воздуха, а выдавливаются сверху неутомимым прессом. Как только они достигнут «поля» – игре конец. В лучших традициях жанра, чередуя обычных «цветных» тайлов иногда разбавляют особенные – либо взрывающие несколько соседних кружочков, либо взрывающие вообще все элементы какого-то цвета, либо даже «кружки-хамелеоны», принимающие цвет удачно сложившегося рядом комбо. Доставлять не-

достающие для цепочек детали нужно как в Peggle – стреляя из пушки. Интриги добавляет тот факт, что просто так в воздухе тайлы висеть не могут – если лишить их «опоры», они просто упадут вниз. За упавшие тайлы дают гораздо больше очков – с каждым дополнительным их числом увеличивается вдвое (таким образом, можно за раз получить больше миллиона). Сверх того, очки можно получить за быстрое прохождение уровня. В режиме, скажем так, «карьеры» (которая представляет собой набор довольно интересных уровней) очки можно так же быстро потерять при «смерти». Впрочем, игра дружелюбно позволит продолжить и даже включит прицел (как во все той же Peggle). Кроме того, доступен и мультиплеер – против живого человека или компьютера, на одной консоли или через Xbox Live.

Нам очень приятно, что Taito чтит традиции, продавая раз за разом все ту же без меры заслуженную игру на новых платформах. Но вдобавок мы горячо советуем уважать чувства современного игрока – как минимум, обеспечить Bust-A-Move Live! Достойной графикой.

Алексей Косожихин

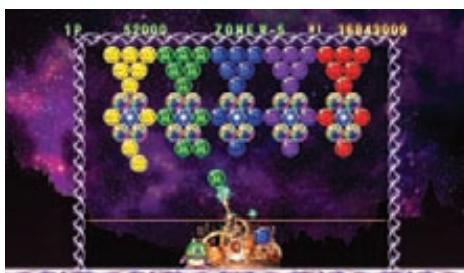
Танцующие в режиме «биты» аватары выглядят как изевка.



Внизу: Сингловый режим предоставляет много вариантов пути к финишу.



Внизу: Даже на, казалось бы, самом простом уровне обязательно найдется какой-нибудь подвох.



Новости

Алексей Косожихин

Bethesda устроила аттракцион невиданной щедрости – каждый ее преданный фанат, купивший на XBLA все аддоны к Fallout 3, получил в начале октября бесплатную тему для дашборда, посвященную все той же Fallout 3. Тем же, кто покорился отстегивать полсотни баксов на аддоны, но тему все равно хочет, придется заплатить за нее 240 MP.



Последний альбом группы Pearl Jam «Backspacer» появился в день релиза и в виде DLC для Rock Band. Вместе с этим в американской розничной сети Target появилось «специальное издание» альбома, в котором содержится код на скачивание контента для игры. С учетом вышедшего ранее в этом году альбома «Ten», композиций Pearl Jam теперь в Rock Band больше, чем у любой другой группы.

Акция Summer of Arcade, которая сконцентрировала на лето релизы особых крутых XBLA-игр, возымела неожиданный успех. По сравнению с аналогичным мероприятием прошлого года, продажи выросли втрое, несмотря на то что три из пяти игр стоили все 1200 MP (около 15 долларов). Правда, такую ценовую политику сложно назвать неудачной – ведь эти же три игры (а именно: Trials HD, Shadow Complex и Marvel vs. Capcom 2) попали в лучшую пятерку по продажам в первую неделю.



Sony решила на время отказаться от планов по переводу UMD-игр в их скачиваемые версии для владельцев PSP Go. Вместо этого тем просто предлагают выбрать три игры из небольшого списка (в него входят Killzone: Liberation, LocoRoco, Patapon и еще 14 хороших, но не очень свежих игр) и скачать их бесплатно. Для этого придется использовать хитрую схему с применением старой PSP и UMD-диска. Акция продлится вплоть до марта следующего года, так что особо торопиться пока нет нужды.



Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

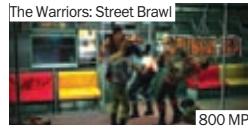
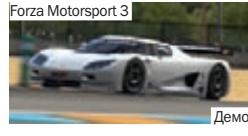
- Military Madness: Nectaris, 101 Мбайт, 800 MP
- Bust-A-Move Live!, 60 Мбайт, 800 MP
- Football Genius - The Ultimate Quiz, 158 Мбайт, 800 MP
- The Warriors: Street Brawl, 428 Мбайт, 800 MP
- Zombie Apocalypse, 341 Мбайт, 800 MP

Демоверсии

- NBA 2K10, 449 Мбайт
- Forza Motorsport 3, 1 Гбайт
- Brütal Legend, 1,6 Гбайт
- Wolfenstein, 578 Мбайт
- Pro Evolution Soccer 2010, 1 Гбайт
- FIFA 10, 979 Мбайт

Дополнения

- Madballs in Babo: Invasion – Versus Weapons, 2 Мбайт, 80 MP
- Bubble Bobble Neo – Extra Maps (1-2), 172 Кбайт, 240 MP/шт.
- Left 4 Dead – Crash Course, 84 Мбайт, 560 MP
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Sheshan Course, 203 Мбайт, 600 MP
- Madden NFL 10 – AFL Legacy Pack, 183 Мбайт, 560 MP
- Pinball FX – Earth Defense Table, 32 Мбайт, 240 MP
- Red Faction: Guerrilla – Multiplayer Pack, 202 Мбайт, 560 MP
- Red Faction: Guerrilla – Smasher Pack, 210 Мбайт, 400 MP
- EUR/ Batman: Arkham Asylum – Prey in the Darkness Map Pack, 120 Мбайт, бесплатно
- Batman: Arkham Asylum – Insane Night Map Pack, 120 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero 5 – AFI Track Pack, 122 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Yeah Yeah Yeahs/The Faint/Editors Track Pack, 98 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Queens of the Stone Age Track Pack, 100 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Pearl Jam «Backspacer» Full Album, 276 Мбайт, 1440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Alice in Chains Pack 01, 193 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Breaking Benjamin Pack 01, 85 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Kula Shaker «Hey Dude», Kula Shaker «Knight On The Town», Just Kai-U Suck), 26-31 Мбайт, 80-160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (The Airborne Toxic Event «Sometime Around Midnight», Panic! at the Disco «Nine In The Afternoon», The Bravery «An Honest Mistake», Bachman-Turner Overdrive «You Ain't Seen Nothing Yet», Deep Blue Something «Breakfast At Tiffany's», En Vogue «My Lovin' (You're Never Gonna Get It)», 84-108 Мбайт, 160 MP/шт.



Smash Cars ★★★★★

Жанр: racing, car combat | Издатель: TikGames | Разработчик: Creat Studio | Размер: 342 Мбайт | Зона: RU | Цена: 535 руб.

PSN НОВИНКА



его так долго не хватало PSN, так это гонок на радиоуправляемых машинках. Нет, конечно, была довольно неплохая Toy Home, но «гонками» ее называть язык не поворачивается – соперников-то в ней не было. Smash Cars является каким-никаким подспорьем для любителей таких игр, особенно в условиях тотального безызбыща.

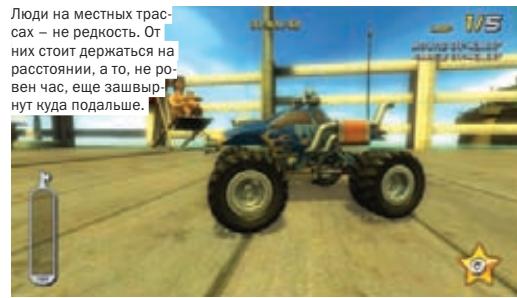
Все действие игры происходит на небольшом острове в Средиземном море, но, несмотря на однообразность локаций, все трассы здесь очень разные, повторяются они лишь некоторыми отрезками. Что интересно, игровое меню подразумевает выбор локации, но пока весь этот выбор состоит только из вышеназванного острова (похоже, разработчики надеются выпустить несколько DLC).

Игровые режимы тоже разнообразием не балуют – игроки заставляют либо ездить одному на время, либо в обычном гоночном заезде с противниками. Успеть вовремя очень часто бывает необоснованно трудно, а без использования ускорений – вообще невозможно. Это самое ускорение, как водится, очень быстро заканчивается, а зарабатывать его предложено в стиле Burnout – выполняя трюки: придется проезжать под настоящими автомобилями

Для скачиваемой игры графика весьма не-дурна, но на полтысячи рублей все равно не тянет.



Люди на местных трассах – не редкость. От них стоит держаться на расстоянии, а то, не ровен час, еще зашвырнут куда подальше.



После вылета за границы трассы машинка быстро появится вновь, но ведь дорога-то каждая секунда!



ми, разбивать все, что плохо лежит, да и просто крутить всяческие сальто-мортале. На высоких скоростях это делать, опять-таки, необоснованно трудно – при въезде на очередной трамплин машина может внезапно свернуть в случайном направлении, и вылет за пределы трассы после такого фортелья игры вам гарантирован. По результатам прохождения гонщик награждается одной из трех медалей (или ни одной – тогда придется штурмовать трассу заново) – и чем медаль круче, тем больше выдадут всякой шелухи вроде новых корпусов и деталей машинок. На словах, кстати, корпуса обладают различными характеристиками, но в игре все равно все машинки ездят одинаково.

Перечитайте вышенаписанное. Негусто? Больше в игре делать нечего. В смысле, вообще нечего. Мультиплеер ничего нового не предлагает – там все так же. Очевидно, игра действительно представляет собой своего рода «заготовку», которую разработчики намеревались увеселить дополнениями словно елку игрушками при помощи скачиваемого контента, но по такой немаленькой цене не каждый захочет покупать черновик взамен готового продукта.

Алексей Косожихин

При использовании ускорения машинка становится практически неуправляемой.



Полностью выжечь ускорение можно не бояться – в начале круга оно частично восстанавливается.



После вылета за границы трассы машинка быстро появится вновь, но ведь дорога-то каждая секунда!



Петроклассика

PS one Classics:

- Gex 3: Deep Cover Gecko, 259 Мбайт, \$5.99
- Nuclear Strike, 476 Мбайт, \$5.99
- Um Jammer Lammy, 512 Мбайт, \$5.99
- Jumping Flash!, 269 Мбайт, \$5.99
- Tomb Raider III, 366 Мбайт, \$5.99
- Final Fantasy Tactics, 214 Мбайт, \$9.99

Xbox Originals:

- Command & Conquer 3: Tiberium Wars, 5 Гбайт, 2400 MP
- Shaun White Snowboarding, 4 Гбайт, 2400 MP
- Fable II Episode 1 (из 5), 2 Гбайт, бесплатно

Virtual Console:

- R-Type, SMS, 500 WP
- Altered Beast, ARC, 900 WP (EUR) / 1000 WP (USA)
- Golden Axe, ARC, 900 WP
- Super Star Wars: The Empire Strikes Back, SNES, 800 WP
- Super Star Wars, SNES, 800 WP

3

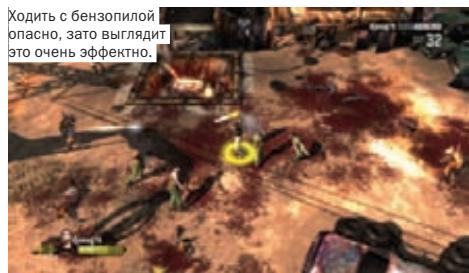
омби-шутеров с видом сверху в последнее время расплодилось как грибов после дождя. Большинство из них благодаря такому изобилию воспринимаются играми-однодневками. Не произвела какого-то фурора и Zombie Apocalypse, хоть в разработчиках у нее и не абы кто, а сама Konami. Внешне игра мало отличается от других представителей жанра: из-под земли постоянно лезут мертвецы, а герой как угорелый носится от них по маленькой локации. Однако есть у Zombie Apocalypse и свои тонкости: например, имеющийся у героя по умолчанию автомат обладает неограниченным боезапасом и даже не требует перезарядки (а за пазухой он носит не менее «бесконечную» бензопилу). Другое дело – появляющиеся время от времени «бонусные пушки»: запас патронов у них вскоре подойдет к концу, но до того момента они весьма заменяют собой «обычный» автомат. Чтобы не делать игру совсем уж скучной, разработчики лишили персонажей числового счетчика здоровья. Но будучи скапанным, игрок еще имеет шанс вырваться – нужно лишь повернуть стиком из стороны в сторону.



Алексей Косожихин

Несмотря на скучный размер и небольшое число локаций, любой из 55 «дней» (так здесь именуются уровни) заметно отличается от остальных. Это достигается удачным смешением разных типов врагов и всяческих внешних факторов (например, при blackout все освещение на уровне выключается). Кстати, Zombie Apocalypse заточена исключительно под мультиплер. Сингл в ней, конечно, есть, но он скучен и ненужен по сравнению с онлайном. Каждый «день» мультиплерного зомби-апокалипсиса превращается в маленькое соревнование: кто отправит на тот свет больше зомби, кто спасет больше гражданских или попросту наберет больше очков. В условиях непрерывно подступающих орд мертвецов это не очень сложно. Каждые пять «фрагов» увеличивают умножитель очков на единицу, а особо кровавое убийство бензопилой – сразу на тройку.

Еще один козырь Zombie Apocalypse – потрясающе проработанная визуальная часть. Качеству ее графики и спецэффектов позавидует иной TPS-блокбастер, а музыка просто завораживает, неуловимо напоминая гениальный саундтрек фильма «28 дней спустя».



В мире неживых

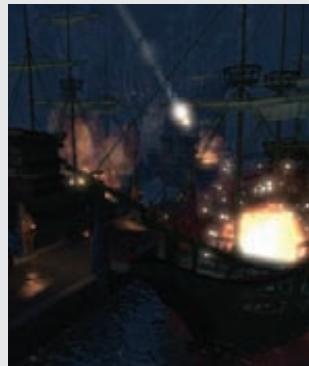
Бестиарий Zombie Apocalypse, как и положено любой игре про зомби, пугающе разнообразен. Помимо обычных мертвецов в игре встречаются «пьяные» зомби, шатающиеся по самым невероятным траекториям, и мертвецы, плюющиеся замедляющей, хм, жидкостью. На уровнях посложнее игроку уже будут противостоять мертвые бабули со смертоносными метательными ножами, взрывоопасные зомби-камикадзе, радиоактивная нежить и прочие не менее милые твари.

Новости

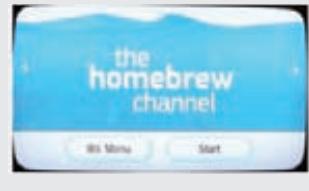
Microsoft наконец-то покончила с искусственными пределами объема XBLA-игр. Когда-то их просто нельзя было делать больше 50 Мбайт, но сейчас, после выхода *Command & Conquer Red Alert 3 Commander's Challenge*, скачиваемые игры уже могут достигать размера в два гигабайта. Увы, не больше – и тут уже виноваты технические ограничения Xbox Live, а не прихоти Microsoft.



Первый из пяти эпизодов, на которые оказалась поделена *Fable II*, теперь доступен для скачивания с Xbox Live, причем абсолютно бесплатно. По этому случаю глава студии Lionhead Питер Молине произнес пламенную речь, в которой обличал архаичность самой концепции демоверсий. Они, мол, сильно обламывают игровой опыт, так как являются, по сути, отдельным продуктом. По версии Питера, правильное демо обязательно должно иметь кнопочку «купить игру», позволяющую, заплатив, тут же продолжить играть. О том, что буквально все XBLA-игры устроены именно так, он, к сожалению, не упомянул.



Свежая прошивка 4.2 для Nintendo Wii, как и ожидалось, в очередной раз убирает доступ к Homebrew Channel. Но этим список ее функций не ограничивается: апдейт затрагивает загрузчик консоли, так что при малейших ошибках установки Wii теряет способность вообще хоть что-то запускать. Если вам «посчастливилось» убить таким образом консоль, смело отсыпите ее в Nintendo на бесплатный ремонт.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Санаан
Формат:
ТВ, 13 серий
Режиссер:
Масахиро Андо
Год премьеры:
2009
Студия:
P.A. Works
Наша оценка:
нужно смотреть

Минору, вечно улыбается
и вечно идет напролом



Canaan



отите знать, почему Санаан – великолепный сериал, настоятельно рекомендуемый к просмотру? Нет, не потому, что создан по игре 428 – первой визуальной новелле, получившей высший балл от известного японского журнала Famitsu. И не потому, что эпизод игры, с которым Санаан связан сильнее всего, был создан известной студией Type-Moon, в послужном списке которой Kara no Kyoukai, Tsukihime и Fate/stay night. Видите ли, Санаан – не экранизация. Да, «Ханаан» в определенном смысле сиквел 428. Но это продолжение, не нуждающееся в предыстории, не заставляющее недоуменно пожать плечами: «Хм, а не пропустил ли я первую часть всей этой катафасии?». Так что забудьте о 428 и Type-Moon, ибо «Ханаан» – детище P.A. Works. Студии, которая, если кто не знает, стала наглядным примером того, что путь к известности не всегда долг и тернист – иногда достаточно с самого начала выпускать великолепные вещи, не отвлекаясь на дешевые поделки. P.A. Works, подобно другой великой студии Gainax, не спешит: с выхода True Tears (ее дебют) и до появления Санаан прошло почти полтора года. Зато из двух созданных студией сериалов обязательными для просмотра оказались, о ужас, оба.

Итак, «Ханаан». Первое, что бросается в глаза, – удивительное качество исполнения. Наверное, в каждом сезоне должен быть хотя бы один сериал, анимация и внимание к деталям в котором заставляют завистливо поморщиться даже авторов полнометражных фильмов: весной такая часть выпала «Восточному Эдему», а уже летом Санаан стал эталоном качественного сериала. К слову, в обоих случаях авторы сами поняли, что эти ленты не стыдно и в кинотеатрах демонстрировать – но если весь «Восточный Эдем» для показа в кино ремонтируют в один-единственный фильм, то Санаан собираются разбить аж на три – а значит, практически все сцены, показанные по телевидению, попадут и на киноэкраны. Нас этот факт, конечно, не особо волнует (аниме еще не скоро появится в отечественном прокате), но он свидетельствует, что авторы уверены в успехе своего произведения.

Но вот зрители перестают удивляться великолепию прорисовки и анимации – наступает пора обратить внимание и на происходящие в сериале события. Итак, место действия – Шанхай. Журналист Минору и фотограф-новичок Мария, приезжают в город, намереваясь подготовить обычный ре-

Нехорошо наставлять письменникам на сестру... Но она сама напросилась. Серьезно.



Поверьте, у них есть причины ходить в таких масках.



портах, перемежающийся байками и рассказами о достопримечательностях, но из-за неуемного любопытства Минору и окутанного тайной прошлого его спутницы вскоре становятся свидетелями весьма серьезных событий. Зрителей знакомят с подругой Марии, Ханаан – синестезиоком, способной видеть запахи и чувствовать звуки. И девушка использует свой уникальный дар по назначению – работает киллером в какой-то засекреченной правительственный организации и ищет главу террористической группы «Змея», Альфард, с которой у Ханаан личные счеты. Боевики меж тем активно экспериментируют с жутким Уавирусом, быстро распространяющимся и убивающим человека в считанные часы, однако

отдельным, особо везучим подопытным, дающим особые способности.

Чем дальше, тем причудливее сплетается клубок интриг. Персонажи, поначалу казавшиеся эпизодическими, становятся важными действующими лицами. Едва удастся разгадать одну тайну, как возникает еще десяток вопросов. В повествовании искусно переплетено множество сюжетных линий – террористы, неведомые организации, секретные лаборатории, сверхлюди, опасные заговоры и продавщицы булочек. Помножьте все это на отлично поставленный и профессионально снятый экшн, радующий и эффектными перестрелками, и техническими поединками, и напряженными погонями, – и выходит, что

Внизу: Гениальный ход: пригласить в качестве сейю обладательницу ангельского голоса Мамико Ното, а потом дать ей озвучивать немую героиню.

Редкие кадры: юная Ханаан и ее наставник.



Санаан можно назвать одним из достойнейших боевиков. Ведь так?

Нет, не так. Да, на это указывают все признаки, но все это – обман.

Несмотря на обилие экшн-сцен и гигантский охват событий, прежде всего, это драма о чувствах и взаимоотношениях отдельных людей. И да, все мы понимаем: нечто подобное можно сказать едва ли не о любом произведении с мало-мальски интересными и живыми героями, но в данном случае это не преувеличение. Представьте себе: на одной стороне улицы злобные террористы ведут горячую перестрелку с храбрыми защитниками справедливости, на другой – парень объясняется девушке в любви. Скажите, кто из нас, став невольным свидетелем этого, не уставился бы во все глаза нахвату добра со злом (вариант трусливо дал бы деру мы не учитываем) забыв и думать о романтичной парочке. А вот в P.A. Works, как выясняется, работают уникумы, которые, наплевав на раздающиеся за спиной взрывы и стрекот пулепетов, продолжали бы зачарованно следить за объяснением, поскольку для них гораздо важнее самые сокровенные чувства двух людей. Делам сердечным и был посвящен весь True Tears, и «Ханаан» в этом плане куда ближе именно к дебютному проекту P.A. Works, чем к любому высокобюджетному экшн-триллеру. Да, отошла на второй план тема любви. Да, герои обзавелись пушками и «знают кунг-фу». Но все равно, каждый раз, когда перед авторами встает вопрос, что сделать главным в том или ином эпизоде: очередной чудовищный заговор, ставящий целью изменить законы мироздания, или диалог, позволяющий лучше понять сердца действующих лиц и понять их тайные помыслы, – они, не раздумывая, выбирают второе. Собственно, все эти кровавые заговоры, служили лишь декорациями, на фоне которых проще столкнуть множество интересных героев и дать им как следует пообщаться, завести друзей, предать друг друга, разобраться с внутренними демонами и просто-напросто повзропеть. Конечно, несмотря на сказанное выше, экшна и интриг в сериале все равно предостаточно. Но заставляя своих героев рисковать и играть со смертью, авторы не столько развлекают публику, сколько стараются показать их истинную природу.

Так что вот вам важный совет: начиная смотреть сериал, будьте готовы, что многие глобальные проблемы так и останутся без ответа, а злые корпорации не будут наказаны – просто сериал не об этом. Сотрудники P.A. Works намеревались облечь в форму боевика несколько историй о любви и дружбе, способных выдержать любые испытания. И с этой задачей авторы справились великолепно. **СИ**



Новости

Как и следовало ожидать, авторы такого популярного аниме, как *Hetalia*, не ограничатся двумя сезонами. Однако мы никак не ожидали, что следующим шагом станет создание полнометражки. Превратить в полноценный фильм набор коротких, практически бессвязных гэгов – задача не из легких. Удастся ли это авторам «Хреналии» – узнаем в будущем году.



После трехмесячного перерыва «вернулась в строй» замечательная манга *Gantz*. Передышка была необходима автору, Хироэ Оку, чтобы подготовить развязку – с 304 главы начинается третья, заключительная история манги. Что ж, похоже, мы все-таки увидим ее финал в обозримом будущем. А там, может, и до полноценной экранизации дело дойдет.



Если среди наших читателей есть поклонники (а скорее поклонницы) серии *Harukanaru Toki no Naka de*, то спешим поделиться радостной вестью: дан зеленый свет экранизации по третьей части игры. По ней уже пытались снять фильм в 2007 году, но тогда дело ограничилось единственным спецвыпуском, да и то часовым – теперь же нас ждет полноценный аниме-сериал.



Авторы *Angel Beats!*

Совместные работы сценариста Дзюна Маэды и студии Key, выражаясь осторожно, очень популярны. Посему известие о том, что их новый графический роман *Angel Beats!* (который еще даже не вышел) собираются экранизировать, оказалось не таким уж сенсационным. Куда интереснее было узнать, какой же команде поручат сие важное дело: все прошлые игры студии Key экранизировали либо Toei Animation, либо Kyoto Ani, и многие опасались, что Toei опять заграбастает права и все испортит. Этого, к счастью, не случилось. Но, ко всеобщему удивлению, лицензия досталась и Kyoto Animation. Экранизировать *Angel Beats!* будет P.A. Works – молодая, но уже показавшая совсем не детское мастерство студия (см. тему нашего сегодняшнего «Банзая»). И выбор этот не случаен: как оказалось, и продюсер экранизации, Тоба Хирофуми, и сам Дзюн Маэда пришли в восторг от дебютного аниме P.A. Works, *true tears*. В режиссерском кресле окажется Сэйдзи Киси, снявший *Seto no Hanayome*.



KyoAni ищут таланты

Студия Kyoto Animation, подарившая нам «Меланхолию Харухи Судзуми», *K-ON!*, *Lucky Star* и множество других замечательных сериалов, объявила, что принимает заявки от желающих побороться за премию имени КyoAni. Для Kyoto Animation Award предусмотрены три номинации: «сценарий», «манга» и «роман», и для участия в ней принимаются работы как от профессионалов, так и от писателей-любителей. Прием работ продлится до 15 января, а подведение итогов состоится где-то весной. Победители в каждой номинации получат по 300 тыс. иен (около 100 тыс. рублей), а главное – шанс увидеть свое творение экранизированным умелцами из Kyoto Animation. Нас, не скроем, больше всего радует категория «сценарий». В аниме-индустрии сегодня недостает именно самостоятельных произведений, а не экранизаций, и подобный конкурс вполне может стимулировать их появление. И даже если сотрудники KyoAni поставят не все, наверняка найдутся студии, которые заинтересуются молодыми авторами.



Падение со скалы оборвало жизнь Ёсито Усуя, создателя манги *Crayon Shin-chan*. Событие печальное, но как оно влияет на нас, поклонников аниме? А никак не влияет. *Crayon Shin-chan* – второй по популярности сериал в Японии, и, само собой, никто не позволит курице, несущей золотые яйца, уйти на покой просто потому, что один из его создателей ушел из жизни. Трудно сказать, хорошо это или плохо. С одной стороны, здорово, что детище Ёсито продолжает жить и после его кончины, тем самым делая автора чуточку бессмертнее других людей, но с другой эта ситуация в очередной раз показывает, насколько ничтожна роль художника, человека творческого, в нашем поклоняющемся золотому тельцу мире. Пожалуй, этот разговор куда уместней был бы в «Авторской колонке», а не на новостной страничке «Банзая», но очень, знаете ли, грустно раз за разом видеть, как жадные до денег продюсеры постоянно отодвигают на второй план создателей популярнейших произведений (не важно, живых или мертвых), отдавая их героев в чужие руки. Уважайте художников, господа и дамы. Уважайте художников.

Мини-обзоры

こはるびより

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Мой любимый робот
Режиссер:
Такаюки Инагаки
Год премьеры:
2007
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



› Мой любимый робот

Koharu Biyori повествует о мире в духе «Чобитов», где каждый более-менее обеспеченный гражданин может позволить себе человекоподобную служанку-робота. Только вот главной героине, Юи, с хозяином не повезло – им оказался помещанный на косплее бабник-отаку. У многих пошли, отдающих вспоминая бредом комедий (таких, как Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan и Кетеку Deluxe), есть один общий признак: они очень забавны первые несколько серий, но с течением времени очень быстро скатываются до самоповторов и становятся удручающе однообразными. Создатели данного OVA-сериала, вероятно, подозревали об опасности и потому ограничились всего тремя эпизодами. И это, смеем заверить, замечательно, ведь благодаря своей небольшой продолжительности «Мой любимый робот» заканчивается раньше, чем успевает надоесть.



Вверху: Девушка-робот в подарочной упаковке.

ツバサ・クロニクル

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE: Season 1 [Blu-ray]
Режиссеры:
Коти Масимо
Год премьеры:
2005
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



› Tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE: Season 1 [Blu-ray]

Clamp – не только талантливая, но и обласканная фортуной группа мангак. Ведь каким бы великолепным было произведение, это никоим образом не гарантирует, что при переносе на телескрин оно не превратится в кучу мусора благодаря усилиям бездарных кинематографистов. Но студии Clamp везло, и аниме по их манга-сериалам раз за разом получались едва ли не лучше и без того отличных оригиналов. Почему «везло»? Потому что при переводе в мир аниме отличная приключенческая манга Tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE превратилась в одно из самых унылых творений в истории жанра. Аниме-версия «Крыльев» не просто затянута. Рядом с ней «Наруто» выглядит очень динамичным сериалом без всяких провисаний. Когда-нибудь умные люди введут закон, наказывающий за подобные экранизации, как за надругательство.



Вверху: Подпись к скриншоту: Ведьма измерений как бы советует нам забыть «Крылья» и смотреть xxxHolic.

狼と香辛料 II

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Волчица и пряности II
Режиссеры:
Такэо Такахаси
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



› Волчица и пряности II

Пока мы с нетерпением ждем появления на наших прилавках первой «Волчицы и пряности» в переводе «Реанимедиа», японцы начинают запасаться дискаами уже второго сезона. Да уж, в том, что касается сроков выхода аниме, мир крайне несправедлив к бедным российским поклонникам жанра... Но не будем о грустном. Второй сезон, по большому счету, не так уж сильно отличается от первого. Как и раньше, в нем две основные темы: торговые махинации, интересные лишь людям увлекающимся коммерцией, и романтические отношения между торговцем Лоуренсом и богиней волчицей Холо. К счастью, любовной истории во второй «Волчице» удалено больше внимания, чем в первой, однако если вам не пришелся по вкусу предыдущий сезон, то и нынешний вряд ли очарует. Зато если понравился, новые приключения волчицы и ее спутника привнесут немало приятных минут.



Вверху: Да, Холо, мы смотрим сериал исключительно из-за тебя.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
My Balls

Создатель:
Сигэмицу Харада, Такахи-

ро Сагути

Первая публикация:
2006 год

Журнал:
Young Animal Arashi

Наша оценка:

можно читать

My Balls

オレたま

Давным-давно наша планета принадлежала демонам. Однако потом пришел Бог и упросил их на пару тысяч лет уйти жить в ад, уступив Землю недавно созданной им расе людей, пообещав, что в июле 20XX года Королева Ужаса Эманиэль получит право уничтожить человечество и вернуть планету демонам. Однако когда миновал назначенный срок, архангел Михаил запечатал Эманиэль, в надежде продержать ее в заточении до конца июля, когда контракт потеряет силу. Лишь одну оплошность совершил Михаил: по ошибке он запечатал Эманиэль в яйцах проходившего мимо паренька, Сато Коты. И

теперь, если Кота кончит – мир будет обречен.

Воистину гениальный концепт для пошлой комедии. Да, герою фильма «40 дней, 40 ночей» пришлось терпеть намного дольше, зато от его способности избегать общества девушек и держать себя в руках не зависели судьбы мироздания, а владыки ада не посыпали в охоту за ним своих лучших обаянительниц.

Как несложно догадаться, My Balls – манга совсем не для детей, мы даже не решимся сказать, не переходит ли она ту границу, за которой кончается эротика и начинается хентай.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
The Legend of Koizumi

Создатель:
Хидэки Овада

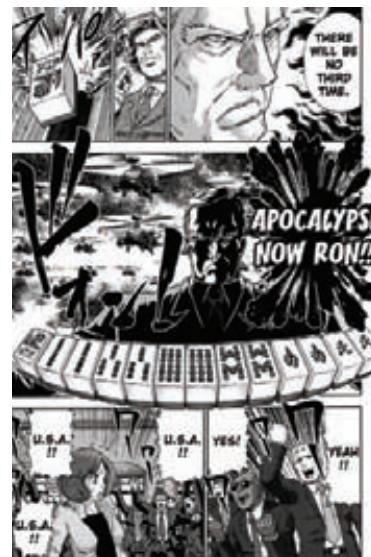
Первая публикация:
2006 год

Журнал:
Kindai Mahjong Original, Kindai Mahjong

Наша оценка:

можно читать

Японцы продолжают рекламировать маджонг среди юных соотечественников (и в меньшей степени – иностранцев), причем делают они это весьма умело. Мало кто захочет читать мангу или смотреть аниме, в которых игры показаны именно так, как они выглядят в реальности. Потому в мире «Саки» в маджонг обожают склонные к юри красотки со сверхспособностями, а в «Легенде Коидзуми» исход партии определяет политику мировых держав.



The Legend of Koizumi ムダヅモ無き改革

Вы ведь уже догадались, в чем состоит главная «фишка» этой манги? Да, все основные ее персонажи срисованы с реально существующих лидеров государств. Тут вам и Джордж Буш (и старший, и младший), и Владимир Путин, и его верный помощник Дмитрий. Это сатира, а потому авторывольно обращаются с правилами маджонга и не стесняются высмеивать политических лидеров (даже Коидзуми) не стесняется мухлевать ради победы – а это главный герой). Но читать ее интересно, а это, разумеется, главное.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Macross Ultimate Frontier

Платформа:

PSP

Авторы:
Artlink, Namco Bandai

Дата релиза:
2009 год

Macross Ultimate Frontier

Macross Ultimate Frontier

Macross Ultimate Frontier – сиквел Macross Ace Frontier, прошлогоднего хита от Namco Bandai, так и не выбравшегося за пределы Японии. Подобно сериалу SD Gundam G Generation, столкнувшему в одной части десятки Гандамов, придуманных за всю историю существования одноименного цикла, Ace Frontier и Ultimate Frontier позволяют за время одной игры поучаствовать в важнейших сражениях большинства сериалов вселенной Macross. Персонажи Do You Remember Love?, Flash Back 2012, Macross Plus, Macross 7, Macross Dynamite 7, Macross Frontier, и Macross Zero ждут смельчаков, которым не страшны надписи на японском. Летайте, стреляйте, побеждайте, и в награду вам будут показывать отрывки из любимых сериалов. Ну а если у вас под боком неожиданно окажется еще несколько героев, как нельзя кстати придется локальный мультиплер на четырех человек.



ACE FRONTIER И ULTIMATE FRONTIER
ПОЗВОЛЯЮТ ПОУЧАСТВОВАТЬ
В ВАЖНЕЙШИХ СРАЖЕНИЯХ MACROSS.



Тем временем в Интернете

Baka-Tsuki Translation Community

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Baka-Tsuki Translation
Community
Адрес:
<http://www.baka-tsuki.org>
Язык:
английский

Ах, сколько раз уже нам, анимешникам, приходилось ловить себя на мысли вроде этой: «Это аниме, конечно, замечательное, но все-таки хотелось бы почитать романы-первоисточники», особенно когда авторы сериалов примерно с середины фильма начинают портить жуткую отсебятину, а то и вовсе бросают историю на полдороге. К счастью для нас, на свет родилось сообщество Baka-Tsuki, занимающееся переводом на английский язык романов, ставших канвой для таких аниме-сериалов, как Baccano, Bakemonogatari, Chrome Shelled Regios, Shakugan no Shana и многих других.



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке привилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностраник» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Большой iPhone

Планшетный компьютер Apple

В скором времени компания Apple представит оригинальное устройство – планшетный портативный компьютер с 10-дюймовым дисплеем. Правда, это будет скорее развлекательное и коммуникационное устройство, нежели гаджет для работы и офисных приложений. Он будет построен на точно такой же операционной системе, как и iPhone, будет использовать обновленную технологию сенсорного экрана и обладать расширенным функционалом по сравнению со своим мобильным собратом. Как сообщает источник информации, устройство будет предназначено для игр, серфинга в Интернет, просмотра фильмов и чтения книг. Скорее всего, новинка будет иметь минимальную толщину корпуса и небольшой вес. Официальный релиз планируется сделать в январе 2010 года. Разумеется, никаких цен и точных дат пока нет. Также Apple не делится данными о технической составляющей новинки. Но, с другой стороны, кому интересна частота процессора и объем оперативной памяти, если любые приложения на нем работают без задержек?

Три слота для Core i5

Материнская плата MSI P55-GD80

Компания MSI представила новую материнскую плату P55-DG80, построенную на базе набора системной логики Intel P55. Среди интересных особенностей – три разъема PCI-Express X16. Плата поддерживает процессоры Intel Core i7 и Core i5. Также поддерживается оперативная память DDR3 с частотой до 2133 МГц. Для установки модулей есть четыре разъема DIMM. Из-за реорганизованной цепи питания обещается более стабильная работа на повышенных частотах. Система охлаждения – традиционная, применяется несколько радиаторов, соединенных между собой теплопроводными трубками. Цена и сроки появления платы в продаже будут известны чуть позже.



Внутреннее аудио

Система Scythe Kama Bay Speaker ACE

Компания Scythe представила оригинальную новинку – портативную звуковую систему, выполненную в форме 5.25-отсека компьютера. Она устанавливается внутрь системного блока, подключается к материнской плате, на нее подается питание. Она включает в себя пару динамиков мощностью 1.5 Вт. Конечно, никакой речи о встроенным сабвуфере не идет. Зато есть красивая передняя панель с подсветкой. Стоимость новинки в Европе составит всего 35 евро, ожидается ее появление и у нас. Есть варианты в черном и белом цвете.

Звук без проводов

Мультимедиа-система Creative Inspire S2

В скором времени на прилавках магазинов появится новая беспроводная акустическая система от Creative. В комплект Inspire S2 Wireless входят два динамика и сабвуфер. Сателлиты с диффузорами диаметром 2 дюйма имеют размеры 74x73x103 мм, а сабвуфер – 232 x 180 x 200 мм. Точный вес – неизвестен, но, скорее всего, акустика достаточно легкая. По сравнению с известной проводной моделью Inspire S2 новинка стала ощутимо мощнее — сателлиты мощностью 7 Вт каждый и сабвуфер мощностью 19 Вт. Для связи с системой используется последняя версия протокола Bluetooth. Производитель заявляет, что финальное качество звука будет даже выше, чем у многих проводных систем. Конечно, вряд ли акустика понравится требовательным слушателям, но обычным компьютерным пользователям ее вполне должно хватить. Цена новинки – около 8 тысяч рублей.



Мини для мини

Мышь Verbatim Wireless Laser Nano Mice

Очевидно, что для владельца ноутбука – наиболее удобным вариантом манипулятора является беспроводная лазерная мышь. Беспроводная технология обеспечивает свободу и независимость от того, где приходится работать, а также уменьшает габариты самой мыши, ведь если сложить в сумку манипулятор с длинным «хвостом», места в ней уже совсем не останется. Лазерная же технология позволяет без проблем работать абсолютно на любой поверхности, в том числе глянцевой, кристально гладкой или, наоборот, шершавой. Другая немалая проблема – необходимость подключать USB-приемник. Он выступает из корпуса ноутбука, его легко сломать. Компания Verbatim же в своей новой модели предлагает миниатюрный передатчик, который еле-еле виден из порта USB, когда он туда подключен. Конечно, вытащить его оттуда за одно касание не получится, но ведь мышь мы используем постоянно, не правда ли? Таким образом, инженеры из компании Verbatim убили сразу несколько зайцев – у них получился компактный, беспроводной и очень удобный в работе манипулятор. Цены на новинку пока неизвестны, но ожидается, что они будут не слишком высоки.



Много и разнообразно

Плееры Digma

Хорошо известная российским пользователям компания Digma анонсировала новую линейку мультимедиа-плееров insomnia, включающую в себя 3 модели – insomnia1, insomnia2, insomnia3. Модели расположены по старшению – insomnia1 самый маленький и простой плеер, для тех, кому нужна музыка в пути, для спорта или прогулок. Insomnia2 – уже продвинутый плеер среднего размера, с функциями просмотра фотографий, различных файлов и др. Insomnia3 дружит со всеми известными форматами видео и аудио, имеет большой 3-дюймовый дисплей. Все новинки выполнены в приятном дизайне белого цвета, имеют максимально простой и понятный интерфейс. Экраны отличаются большим количеством цветов и высокой контрастностью. Цены же на эти новинки обещают быть максимально доступными для российских пользователей, так как наш рынок является одним из наиболее приоритетных для компании Digma.



Скромно, но функционально

Блоки питания Nexus NX-5000

Широко известная в Европе компания Nexus представила новый высококачественный блок питания для систем среднего класса – NX-5000. Отметим, что мощность новинки всего 530 Вт. Интересно отметить, что не так давно производители массово наращивали мощность блоков питания, причем – лошадиными темпами. Сейчас производители железа и комплектующих активно снижают потребление энергии у своей продукции, ну а компании, занимающиеся блоками питания, – перепрофилировались на выпуск менее мощной, но более качественной продукции. К слову, цена этого блока составляет почти 100 долларов, но за хорошую модель – не жалко их отдать. Уточним, что блок питания имеет два разъема PCI-E, что обеспечивает поддержку конфигураций с несколькими видеокартами. Также здесь есть три разъема SATA, шесть разъемов Molex и восьмиштырковый разъем питания материнской платы. Все кабели облечены в экранирующую оплетку черного цвета. Корпус блока питания – также аккуратно окрашен в черный цвет.

Угнать за ...

Сравнительное тестирование игровых рулей



Алексей Шубаев

Иногда очень хочется разогнаться до 200 км/ч и немножко пошалить на дороге. Но это не зря карается лишением прав, ведь цена такого развлечения может быть велика. Можно съездить на специальный трек и попрактиковаться там. Но на это нужны средства и время. А можно просто приобрести новый автосимулятор, собрать хороший компьютер и прикупить хороший руль, а дальше остается только выбрать трассу и соперников. Сегодня мы отобрали 7 различных рулей и определим победителя.

В чем соль?

Смысл такого манипулятора, как и любого, отличающегося от стандартной клавиатуры и мыши, – сделать игру приятнее и реалистичнее. А что может быть лучше настоящего рулевого колеса с педалями? К примеру, кнопки имеют всего два положения: включено и выключено, в то время как любой руль позволяет поворачивать колеса на определенный угол, тем самым задавая радиус поворота. Кроме того, управляя плавно педалями, можно менять ускорение и торможение, не прибегая к резким остановкам. Механическую коробку переключения передач или подрулевые переключатели можно использовать для большей реалистичности и удобства, ну а автоматическая трансмиссия практически не требует участия водителя. Поэтому, заранее все настроив, можно получить неплохой гоночный автомобиль, буквально не сходя с любимого насиженного места. Минимум риска и масса эмоций.

Методика тестирования

Все рули проходили тестирование в одинаковых условиях. На тестовом стенде был установлен один из популярнейших автосимуляторов – Need for Speed Undercover. После установки необходимого ПО производилась настройка клавиш и осей манипулятора в игре. Каждый руль обкатывался в разных режимах – от спокойной езды до активных гонок. Рули тестировались на различных дорожных покрытиях и в столкновениях, как с соседними автомобилями, так и со зданиями. Это делалось для оценки обратной связи, которая у большинства рулей оказалась реализована в виде простого вибромоторчика. Большое внимание уделялось также дизайну и эргономике устройства. Ведь именно от удобства хвата и доступности кнопок зависит реакция на действия соперников. Поэтому количество кнопок, их расположение и покрытие руля было вынесено отдельной графой при оценке качества каждого экземпляра.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМЫХ МОДЕЛЕЙ

Gameatrix Viper
Genius TwinWheel FXE
Logitech G25 Racing Wheel
Logitech MOMO
Saitek 4-in-1 Vibration Wheel
Saitek R660 GT Force Feedback

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400
Материнская плата: ASUS P5Q Deluxe
ОЗУ: DDR2-800, 2x2 Гбайт Samsung M3 78T5663QZ3-CF7
Видеокарта: ATI Radeon HD 4850 (512 Мбайт)
HDD: Seagate Barracuda VI ST3750330AS (750 Гбайт, SATA-II)

Gametrix Viper

Новая компания на российском рынке сразу вышла с довольно интересной моделью манипулятора для автолюбителей. В коробке можно найти не только руль, но еще два блока: педали и консоль с ручкой КПП и ручным тормозом. К ним мы вернемся позже, а сначала осмотрим руль. Баранка достаточно большая, но при этом диаметр выбран такой, чтобы было удобно играть. При вращении на 240 градусов руки можно даже не отрывать от руля. Эргономические углубления для пальцев подскажут правильный хват для игры. На руле расположены стандартные кнопки и восьмипозиционный джойстик, который можно использовать и для игровой консоли, благо девайс легко подключается к PlayStation 3. Передаем ко второму блоку. Ручка переключения передач двухпозиционная и позволяет переключаться между скоростями перебором передач вверх-вниз. Ручник выполнен достаточно просто и поднимается всего на несколько сантиметров, чтобы сработал тормоз. Единственным недостатком можно назвать непродуманность установки этого блока – присоски не очень надежно фиксируют панель, да и располагать ручник лучше на уровне пояса, а не рядом с рулем. Третий блок с педалями очень интересен. Несмотря на наличие всего двух педалей, работать они могут в двух режимах. На руле имеется переключатель режимов: аркадный и симулятор. В первом педали работают на одной оси, а во втором каждая педаль имеет отдельную ось, что позволяет одновременно управлять газом и тормозами. Необходимо отметить, что в устройстве применены бесконтактные датчики MaRS, которые значительно увеличивают срок службы, позволяя производителю дать гарантию 5 лет на устройство. Кроме того, такие датчики позволяют отслеживать угол поворота до сотых долей градуса. Несколько разочаровала обратная связь, так как манипулятор не имеет дополнительного питания, и ток для моторчиков обратной связи поступает от маломощного порта USB.



3000
руб.

8



Бесконтактные датчики MaRS
Блок с ручником и ручкой переключения передач



Слабая обратная связь

Genius TwinWheel FXE



2500
руб.

7



Изменяемый угол наклона рулевой колонки
Кожаная оплетка руля



Неудобное расположение клавиш

Пришла очередь интересного руля от Genius. Примечателен он тем, что позволяет менять угол наклона руля, что не встречается больше ни у одного конкурента. Всего в наличии 7 позиций, одна из которых подразумевает транспортный режим, так как занимает меньше всего места. В комплект поставки входит консоль с педалями, которая подключается непосредственно к рулевому блоку. Количество опциональных кнопок – аж 12 штук! – может вызвать ужас у начинающего геймера, но, настроив основные команды, можно приступать к игре. Рулевая колонка достаточно надежно крепится к столу присосками, но для очень активных игроков имеется кронштейн. Сам руль имеет кожаную оплетку, что делает игру еще более реалистичной. Педали достаточно мягкие и имеют небольшой ход. Примечательно, что руль может работать не только с компьютером, но и с игровой консолью Sony PS3. Перейдем к описанию игровых моментов. Возврат руля в изначальное положение реализован простыми пружинами. Обратная связь осуществляется вибромотором, который работает с различной силой для разных дорожных ситуаций. Но так как сила тока для порта USB ограничена, мощные моторы установить невозможно, поэтому сила вибрации невелика. Угол вращения баранки небольшой, что облегчает гонки с частыми поворотами. Расположение кнопок таково, что не сразу удается запомнить, где и какая функция установлена. Перебирать кнопки, не глядя на руль, очень неудобно. Зато понравилась возможность изменения угла наклона рулевой колонки, благодаря чему можно почувствовать себя управляющим большим трейлером или скоростным болидом. Диаметр баранки составляет 10 дюймов, что является средним результатом среди тестируемых моделей и вполне удобно для управления.

Logitech G25 Racing Wheel

Уж в самом названии заключено назначение устройства – Racing Wheel. Руль не для игры, а для гонок. И действительно, баранка максимально удобна для хвата как одной, так и обеими руками. Кожаное покрытие делает руль очень приятным и практически нескользким во время гонок. Специальные эргономические углубления для пальцев позволяют правильно держать руль. Всегда пара кнопок под большими пальцами не будут отвлекать от вождения, а подрулевые лепестки для переключения передач достаточно большие, чтобы не промахнуться во время управления. Вторая интересная особенность этого комплекта заключается в дополнительном выносном блоке с ручной коробкой переключения передач. Если у большинства моделей с ручной коробкой есть рычаг с последовательным переключением скоростей вперед-назад, то в данном случае имеется полноценная ручная коробка на шесть скоростей, плюс задняя. При желании можно переве-

сти и эту ручку в режим последовательного переключения скоростей. Этот же блок имеет дополнительные кнопки, которые можно запрограммировать по своему усмотрению. Ну и последней примечательной фишкой является консоль с тремя педалями. Действительно, реализовано все честно: сцепление, тормоз и газ, как и положено в машине. Что касается реалистичности вождения, то Logitech G25 Racing Wheel использует два двигателя, которые связаны с рулевым валом и действительно осуществляют обратную связь с рулем. То есть снос оси, смена дорожного покрытия, боковые удары чувствуются практически так же, как это может произойти в жизни – руль просто будет сопротивляться повороту. Естественно, помимо прямого подключения к компьютеру, придется подключить блок питания, который будет обеспечивать энергией моторы обратной связи, так что нужно подготовить свободную розетку.



10 000
руб.

10



Лучшая реализация обратной связи
Дополнительный блок с ручной КПП и блок с тремя педалями

Лучшая эргономика



Требуется дополнительная розетка

Выбор
редакции

3200
руб.

10

- + Отличная система обратной связи
- + Удобный эргономичный руль
- Массивная конструкция

Logitech MOMO

Второй руль от Logitech в нашем обзоре несколько проще своего старшего брата, хотя обладает массой отличных качеств. Но начнем по порядку. Внешний осмотр показал надежность и основательность рулевой колонки, которая крепится к столу всего одним прижимным винтом. Следует хорошо подумать, как закрепить девайс, чтобы не вырвать его в пылу гонки. Сама барабанка прорезинена, что исключает скольжение рук. Шесть кнопок расположены под большими пальцами таким образом, что до них можно дотянуться, не меняя положения руки. Подрулевые переключатели служат для управления механической коробкой передач. Вращается руль на 240 градусов, так что во время гонки не придется даже снимать с него руки. На рулевой колонке находится ручка управления коробкой передач, имеющая два хода: передача вперед и передача назад. Блок педалей достаточно тяжелый, и его будет не-просто сдвинуть с пола во время гонки. Пара педалей имеет ощущимый вес, так что нога не будет проваливаться в пустоту под собственной тяжестью. Но, что самое важное, так это система обратной связи. В данной модели, как и в старшей, применена полноценная система с установкой двигателей, напрямую связанных с валом руля. При включении происходит автокалибровка и самодиагностика, в результате которой руль самостоятельно проходит все граничные точки вращения и возвращается в нормальное состояние. Сдвинуть после этой операции его достаточно сложно. Но при старте игры руль становится действительно невесомым, и сопротивление вращению появляется только при аварийных ситуациях или столкновении. В общем, полноценная система обратной связи, очень удобный руль и приятная игра будут обеспечены. К недостаткам можно отнести только массивность конструкции, но, едино-жды смонтировав руль, можно играть очень долго.

Saitek 4-in-1 Vibration Wheel

Один из многофункциональных рулей представила компания Saitek. А функциональность заключается в том, что девайс можно подключать не только к компьютеру, но и к самым популярным игровым консолям: PS2 и PS3. Таким образом, единожды купив руль, можно играть в игры практически в любом месте и на любом устройстве. Девайс не сложен в освоении, так как достаточно подключить проводом педали к рулевой консоли, а сам руль к компьютеру или приставке. После этого можно приступить к игре. Хочется немножко рассказать о возможностях крепления и расположения руля. К примеру, можно установить его на стол и закрепить при помощи присосок и струбцины – надежно и удобно. Но если хочется поиграть, сидя на диване, это не самый лучший способ. Для таких игроков в комплект поставки включено специальное крепление для ног. Пара полукруглых креплений позволяет удобно расположить барабанку на коленях и ногами фиксировать положение устройства. Отсутствие дополнительного питания имеет две стороны: во-первых, при малом количестве проводов легче найти поблизости свободную розетку, но, во-вторых, вибромоторам обратной связи будет не хватать мощности. О последнем следует сказать отдельно. Как и большинство моделей в нашем тесте, Saitek 4-in-1 Vibration Wheel имеет не полноценную систему обратной связи, когда любое воздействие в игровом мире отражается на реальном устройстве, а простое обозначение в виде вибраций на рулевом колесе. Ограниченная мощность, выдаваемая стандартным портом USB, не может обеспечить серьезную вибрацию – это минус маломощных систем. В остальном же играть довольно удобно: подрулевые лепестки удобны при работе коробки передач в ручном режиме, а до большинства кнопок можно дотянуться, не отрывая рук от руля. Этот руль будет хорошим приобретением, если, помимо компьютера, имеются еще игровые приставки.

2500
руб.

8

- + Возможность подключения к игровым консолям и PC
- + Удобное крепление для коленей
- Малая мощность моторов обратной связи

Лучшая покупка

3000 руб.

Saitek R660 GT Force Feedback

Второй руль от компании Saitek несколько интереснее. Начнем с того, что он имеет блок питания, который позволяет более полно организовать систему обратной связи. Руль имеет довольно солидную консоль, на которой также расположилась ручка переключения передач. При этом двухпозиционная ручка может быть установлена как справа, так и слева от руля. Сама баранка имеет подрулевые переключатели скоростей и четыре кнопки, расположенные парами под большими пальцами симметрично. Крепится консоль на присосках, а при желании можно добавить струбцину, которая надежно зафиксирует руль. Вибрация во время игры достаточно ощущимая, так что можно смело играть и наслаждаться процессом вождения. Педали подключаются не очень длинным кабелем к рулевой колонке, так что длинногонгим геймерам может быть не вполне удобно. Кроме того, интересно крепление самих педалей – они подвешены сверху, как это делается в автомобилях. Правда, пружины достаточно легкие, поэтому придется контролировать нажатие на педали. К тому же нога в крайнем положении может попросту соскользнуть, а педаль сорвется в изначальное положение. Чтобы блок педалей не скользил по полу, для него предназначена специальная подставка, которая крепится отдельно и значительно увеличивает площадь всего блока. На нее можно поставить ноги и зафиксировать всю панель педалей. В игре девайс вел себя безупречно: быстрая реакция, простота поворота баранки, легкая работа педалями и ощущаемая вибрация обратной связи. Если бы не высокое расположение педалей, отчего иногда затекают ноги, в целом можно было бы признать этот девайс очень удачным: при небольшой цене и хороших характеристиках он может составить конкуренцию большинству моделей в нашем тесте.

9



Ощущимая обратная связь
Переключение передач подрулевыми лепестками или ручкой КПП
Ощущимая обратная связь



Не очень удобные педали

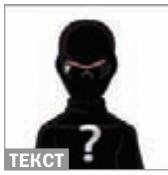
РУЛИ, ПОДКЛЮЧАЕМЫЕ ПО USB, НЕ МОГУТ ОБЕСПЕЧИТЬ МОЩНУЮ ВИБРАЦИЮ.
ПОЭТОМУ ЕСЛИ НУЖНА СИЛЬНАЯ ОТДАЧА – ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА МОДЕЛИ,
СНАБЖЕННЫЕ ОТДЕЛЬНЫМ ПИТАНИЕМ ОТ РОЗЕТКИ.

Устройство	Диаметр руля, см	Угол вращения, градусы	Поддержка устройств	Количество осей	Количество кнопок	Дополнительно
Gametrix Viper	24	270	PC	3	10	ручник, ручка КПП
Genius TwinWheel FXE	25.4	240	PC, PS3	2	12	установка угла наклона руля
Logitech G25 Racing Wheel	28	900	PC, PS2, PS3	4	12	блок с ручной КПП, три педали
Logitech MOMO	28	240	PC	3	6	ручка КПП
Saitek 4-in-1 Vibration Wheel	24	240	PC, PS2, PS3	2	12	крепление на колени
Saitek R660 GT Force Feedback	24	180	PC	3	4	ручка КПП

Выводы

Вдоволь накатавшись по виртуальным просторам, сложно возвращаться к реальности и соблюдать ПДД на улицах города, иногда так хочется прибавить педаль газа в пол и промчаться, но мы не стали рисковать и вам не советуем. Для хороших гонок лучше выехать на специальный трек, где для этого созданы все условия и нет никакой угрозы для окружающих. Но вернемся к теме симуляторов, и, подводя итоги, следует огласить список победителей нашего теста. Главный приз «Выбор редакции» однозначно присуждается Logitech G25 Racing

Wheel. Столь качественной реализации обратной связи нет более ни у одной модели. А полноценная коробка передач вообще больше нигде не встречается. Второй приз «Лучшая покупка» решено отдать модели Saitek R660 GT Force Feedback. Интересный дизайн и неплохая техническая начинка сыграли свою роль. Ну а если хотите приобрести руль недорогой, но с хорошей обратной связью, стоит присмотреться к Logitech MOMO – модель хотя и старая, но очень интересная. До встречи на треке!



Алексей Шуваев

Горячая мобильность для геймеров

Тестирование игрового ноутбука ASUS G60Vx

Компания ASUS уже неоднократно радовала своих пользователей, особенно геймеров, интересными новинками. На сей раз на суд общественности был представлен новый игровой ноутбук с диагональю дисплея 16 дюймов. Может ли он заменить игровой десктоп и на что вообще способен игровой ноутбук, мы узнаем прямо сейчас.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей, дюймов: 16, LED, 1366 x 768

Процессорная технология:

Intel® Centrino® 2

Процессор, ГГц: 2,0, Intel® Core™ 2 Quad Q9000

Чипсет:

Intel® PM45 Express с южным мостом ICH9M

ОЗУ, Гбайт:

2 x 2, DDR2-800

Видеoadаптер, Мбайт: 1024, NVIDIA GeForce GTX 260M

HDD, Гбайт:

300, 5400 об/мин

Оптический привод:

Blu-ray Combo

Кардридер:

SD, MMC, MS, MS-Pro, xD, Smart Media, mini SD

w/adapter, MS-Duo

Web-камера, Мпикс: 2

Сетевые интерфейсы:

Wi-Fi (802.11a/b/g/n), Bluetooth V2.1+EDR, Ethernet

Разъемы:

Микрофон, 2 x Наушники (1 x S/PDIF), D-sub, 4 x USB 2.0, IEEE 1394, RJ45 LAN, HDMI, eSATA

Габариты:

37,5x26,5x4,06 см

Вес:

3,3 кг

Технологии Intel

Ноутбук основан на современной платформе Intel® Centrino® 2, которая располагает большим ассортиментом моделей процессоров. В данной модели нашел применение четырехъядерный «камень» Intel® Core™ 2 Quad Q9000. Производимый по 45-нм технологии, чип обладает отличными вычислительными характеристиками. Частота ядра составляет 2000 МГц, а каш второго уровня 6 Мбайт. Поддерживается системная шина с частотой 1066 МГц. Такой важный параметр для ноутбуков, как тепловыделение, тоже можно назвать очень достойным для модели с четырьмя ядрами – всего 45 Вт.

Первое приближение

На коробке с новым ноутбуком можно сразу отметить наличие логотипа «Republic of Gamers». А ведь этим шильдиком ASUS на-

граждает только оверклокерские и истинно геймерские устройства. Но к играм мы перейдем позже, а сначала опишем внешний вид мобильного компьютера. Его белая крышка сразу бросается в глаза – нечасто встретишь откровенно белый цвет. У изготовителей преобладает серо-черная гамма. Логотип подсвечивается во время работы устройства, но этого не будет видно владельцу – только сидящим напротив. С тестовой моделью поставлялась батарея повышенной емкости на 9 ячеек (7200 мАч), поэтому результаты теста автономной работы будут выше, нежели они могли бы быть со стандартной батареей. ASUS G60Vx может оснащаться пишущим DVD-приводом или комбо Blu-ray – DVD. В нашем случае шел последний, и это не могло не радовать. Шестнадцатидюймовый широкоформатный дисплей как будто специаль-

но создан для просмотра видео высокого качества, хотя разрешение составляет всего 1366 x 768 пикселей. При желании можно вывести звук и изображение на больший экран и подключить хорошую акустику, так как имеются порты HDMI и S/PDIF. Но будем исходить из того, что ноутбук будет использоваться в качестве единственной игровой машины или альтернативы мощному игровому компьютеру. Дизайнеры и инженеры по эргономике неплохо поработали. К примеру, под запястьями установлена панель из приятного на ощупь пластика, которая практически не нагревается, что очень важно при длительной работе. Встроенные колонки расположены в верхней части клавиатуры, поэтому пользователь будет неплохо слышать все, что воспроизводит звуковая карта. Тачпад достаточно широкий, чтобы справа расположилась



Ищи знак
Intel
Inside®



Высокая производительность
и отличная графика
Продуманная эргономика



Сильный нагрев графического чипа
и нижней части ноутбука



Выводы

В заключение нужно сказать, что протестированный ноутбук достоин занять место среди игровых компьютеров. А то, что этот компьютер еще и мобильный, можно занести толь-

ко в плюсы. Хорошему геймеру понадобится докупить лишь хорошие наушники — игровая мышь и стильный рюкзак уже будут в комплекте, а соперники найдутся сами.

стартовал из-за несоответствия минимальной ширины картинки. Также мы проверили работу связки процессор-память встроенным средствами архиваторов 7-ZIP и WinRAR. Производительность процессора оценивалась утилитой SuperPi при работе на одном ядре и с вычислением числа Пи до миллионного знака после запятой. После этого пошли игровые тесты, для чего мы воспользовались играми Call of Juarez, NFS: Undercover и S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Все игры прогонялись в разрешении 1024x768 и с максимальными настройками. После игрового прогона, как и в стабильном состоянии, снимались показания температурных датчиков с процессора и видеокарты. Завершающим тестом стал запуск утилиты Battery Eater Pro, с подключением по Wi-Fi к точке доступа и 60% уровнем яркости.

Результаты тестирования

Вспоминая о начинке ноутбука, сразу хочется взяться за игры, и вот почему. Четырехядерный процессор очень неплох, несмотря на частоту в 2 ГГц. Кроме того, видеоадаптер NVIDIA GeForce GTX 260M является флагманом среди мобильных дискретных решений. Объем видеопамяти в 1 Гбайт не оставляет сомнений в серьезности подхода изготовителей к решению игровых вопросов. Естественно, что играть нужно будет с отдельной мышью, но клавиатура вполне удобна для быстрой работы.

Несмотря на относительно высокие показатели температурных датчиков (91 градус по Цельсию на видеочипе), верхняя панель практически не нагревается, хотя ставить на колени такой ноутбук во время игры не рекомендуется. Что касается результатов тестирования, то можно спокойно играть как дома, так и в дороге. Смело выставляйте настройки графики в играх на средние и высокие значения, компьютер будет готов к таким испытаниям. Единственным слабым местом может стать процессор, который хотя и многоядерный, но обладает относительно небольшой тактовой частотой. Стоит лишь учитывать, что даже батарея повышенной емкости поддерживала мобильный компьютер в рабочем состоянии немногим больше часа. Следует похвастать производителям матрицы — качество картинки близко к идеальному. Играть, а тем более смотреть фильмы, одно удовольствие. Единственный момент, который нас немного удивил, небольшая громкость. Фильмы с негромкой звуковой дорожкой приходится смотреть в наушниках, даже в тихом помещении.

РЕЗУЛЬТАТЫ

PCMark Vantage	4220
3DMark'06	9490
WinRAR	1120 Кбайт/с
7-ZIP	6527 MIPS
SuperPi 1M	23,150 сек
Call Of Juarez, 1024x768	21 fps
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, 1024x768	75 fps
NFS: Undercover, 1024x768, анизотропная фильтрация, слаживание 6x	111 fps

Время автономной работы: 1 час 11 мин

Температура работы: процессор — 69, графический адаптер — 91

Температура простоя: процессор — 55, графический адаптер — 73



Подробнее о ноутбуках ASUS и других гаджетах вы можете узнать в новом дискуссионном сообществе на trendclub.ru. Trend Club — дискуссионный клуб для тех, кто интересуется прогрессом и задумывается о будущем. Участники Trend Club обсуждают технические новинки, информационные технологии, фурнитуру и другие темы завтрашнего дня. Trend Club поддерживается компаниями Intel и ASUS и проводит регулярные конкурсы с целями призами.

Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на Web-сервере компании Intel <http://www.intel.ru>, а также на сайте <http://blogs.intel.com>. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказать и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Majesty 2



9.5

Платформа:

PC

Жанр:

strategy,real-time,management

Зарубежный издатель:

Paradox Interactive

Российский издатель:

«1С»

Разработчик:

«1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – те сами поймут, что делать, надо только простилировать их.

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



8.5

Платформа:

PC

Жанр:

shooter,first-person,sci-fi

Зарубежный издатель:

GSC World Publishing

Российский

дистрибутор:

«1С»

Разработчик:

GSC Game World

Новая глава истории Зоны не менее занимательна, чем предыдущие. Сюжетная линия не даст заскучать, а потом можно продолжить играть в «свободном» режиме. Действительно интересный шутер с открытым миром и незываемой атмосферой.

Batman: Arkham Asylum



9.0

Платформа:

PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

action,adventure

Зарубежный издатель:

Eidos

Российский

дистрибутор:

«Соф Клаб»

Разработчик:

Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

Uncharted 2: Among Thieves



9.0

Платформа:

PlayStation 3

Жанр:

action,platform/shooter,third-person,modern

Зарубежный издатель:

SCEA

Российский

дистрибутор:

SCEE

Разработчик:

Naughty Dog

Чего ждут от сиквелов? «Того же, только больше да лучше»? Тогда Uncharted 2 – на сто процентов ожидаемое продолжение. Более красивая картинка, более интересные уровни, возвращение старых героев – все, чего хотели!

136 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:
3D-телефизоры, с.136
Persona 4, с.137

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 44:
Палата №6, с.144

Слово команды

Константин Говорун



На Акхабаре вообще не удалось купить ничего – ни себе, ни людям. Что нужно – не найти (ну, за разумное время). Что не нужно – на то денег жалко. Так что ограничился хентайными додзинси по Code Geass. Плюс выиграл в уфокэтчерах шесть свиней из Monster Hunter 3. Две – в подарок, четвере – себе. И еще привез Ворону автограф Кадзунори Ямаути. Кажется, он счастлив.

СТАТУС: Пропагандист российских ценностей в Японии **СЕЙЧАС ПРОПАГАНДИРУЕТ:** Блины

Наталья Одинцова



Радует, что в программах многочисленных аниме-фестивалей, которые проходят в различных городах нашей необъятной родины, появляется все больше косплея по видеоиграм. Например, на прошедшем недавно московском Они-но-Ёру видела девушек, изображавших Айгис и Метис из Persona 3. Косплей по TWEWY, Tales of Abyss, BlazBlue теперь тоже – не только достояние западных фестов. Так держать!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Star Ocean IV

Илья Ченцов



Эксперимент в прошлом номере прошел неудачно – пресс забраковал картинку из-за того, что она была в RGB. Надеюсь, в этот раз все пойдет, как надо, и владельцы сине-красных очков смогут лицезреть трехмерную бороду изображеного слева человечка (причем, заметим, в гораздо большем разрешении, чем в новостях). Behold the future!

СТАТУС: Трехмерный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Immortal Defense

Александр Солярский



Страдаем всем отделом и вынуждаем страдать других. А все потому, что из «1С» пришло сообщение о наличии у них review-версии Tekken 6 (почти за месяц до релиза, между прочим!) и они пообещали ею поделиться. Да вот ведь незадача, заветный диск (к слову, это версия для Xbox 360) никак не может доехать до редакции уже три дня подряд! И ведь, казалось бы, позади уже два года ожиданий, и пара лишних дней не в счет, а нет...

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Halo 3 (мультиплеер)

Артём «сг» Шорохов



Узнав о грядущем Super Street Fighter IV, шутили с коллегами на тему «...а недостающих персонажей Сарсом прикупит у SNK». И вот на тебе – анонсировали кореянку-тхэквондистку. Аригато, Оно-сан, в KoF я всегда играл за Кима со товарищи. А в RE5 добрались со Спейсом до [вырезано ниндзя] и опять ходили до коликов: тискать босса до победного финала – это здорово свежо и, пардон, так по-японски. Аригато, Такеути-сан!

СТАТУС: Главный спец по тисканию боссов **ИГРАЕТ В:** Call of Juarez: Bound in Blood, Resident Evil 5

Сергей «ТД» Цилюрик



Два года уже играю в TF2. Вначале много бегал за Демомена, потом жег, потом шпионил, потом лечил. Потом долгое время играл за агрессивного инженера, расставляя пушки в неожиданных для врагов местах. Набрал даже по 25 часов за нелюбимые классы – Хэви, Скайта и Снайпера (особенно на это мотивировали соответствующие обновления). И опять вернулся к Пиро, выбрав Старлинк в качестве основного сервера.

СТАТУС: *Монокль* **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Dead Space: Extraction

Степан Чечулин



Неожиданно для себя начал покупать некоторые PC-игры цифровым путем. Раньше подобными сервисами не пользовался, пока однажды вечерком не захотелось поиграть в Majesty 2. И вот – всего несколько минут, и игра уже на винте. Процесс покупки оказался настолько прост и удобен, что сразу приобрел еще пару игр. Правда, недавно вот хотел купить Risen, но, увы, цифровых версий, кажется, нет.

СТАТУС: Ожидание **ВСЕ ЕЩЕ ИГРАЕТ В:** Majesty 2

Евгений Закиров



Римейк Persona на PSP хорош всем, кроме... музыки. С одной стороны, в Atlus постарались передать атмосферу оригинала, слегка подправили графику, убрали загрузки и разрешили быстро-быстро носиться по коридорам. С другой – композитор зачем-то сочинил саундтрек в духе Persona 3. И ладно бы дело обошлось двумя песнями да новой мелодией, но нет же – в игре не осталось ни одной старой композиции!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Persona, Gran Turismo

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

В Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Два поста нынешней «Блогосфера» очень уж различны по содержанию. Первый – опрос, сбор мнений относительно все набирающего популярность стереоскопического 3D; второй же – гневное возмущение оставшегося недовольным четвертой «Персоной» геймера, получившее поистине феерический ответ от поклонника сериала Shin Megami Tensei.



3D-телевизоры

darkwren

Народ, а что вы думаете о «трехмерной» картинке (как сейчас в кинотеатрах бывает, но и в играх иногда)? Ну и «трехмерных телевизорах» будущего, под которые сейчас делается игра Avatar? Оно вам надо?



manual_r

Я был на нескольких трехмерных сеансах, и мне очень понравилось. От похожего, конечно, не отказался бы, однако специально платить большие деньги под эти телевизоры будущего... По-моему, бессмыслиценное занятие, еще и стереоочки приличные нужны будут, а их свободно вроде еще не продают... Хотя, возможно, это будет зависеть от игр и от политики издателей (если принудительно сделать в игре только 3D-режим, то хочешь – не хочешь, а придется подтягиваться (такой фокус, например, в нашей стране провернули с фильмом «Коралина в стране кошмаров»)).



togusa_rus

А почему бы и нет? «Трехмерные» телевизоры – это 120-герцовые мониторы с очень плавным движением, о котором так долго в своё время «Крейзи» Кен Кутараги. Играли от этого явно хуже не станет.



Zergling

Я на прошлой неделе впервые в этом веку сходил на 3D-фильм (на фильм-рекламу продукта фирмы nVidia). Очень понравилось, но у моей девушки быстро заболели глаза.

Дома пробовал смотреть «Коралину», но тут уже у меня на первой же минуте заболели глаза. К счастью, в комплекте была же и обычная версия фильма, причем она была гораздо красочнее «трехмерной». Видимо, тут приходится выбирать – либо классные цвета, либо «трехмерность».



bubba_stix

При определённых условиях трёхмерные игры могут стать мэйнстримом уже в ближайшие десять лет. Технологии развиваются быстро, а геймеры всегда жаждут новых ощущений.



rainleafshine

Честно говоря, пока не смотрел ничего полностью трехмерного, но любопытство уже одолевает. Думаю, у данной технологии

ДОМА ПРОБОВАЛ СМОТРЕТЬ «КОРАЛИНУ», НО ТУТ УЖЕ У МЕНЯ НА ПЕРВОЙ ЖЕ МИНУТЕ ЗАБОЛЕЛИ ГЛАЗА.

гии есть будущее, главное, чтобы всегда была альтернатива, а то внедрят массово, и потом хочешь – не хочешь, а смотреть придется.



alto_angelo

Ну, игру по «Аватару» точно не надо. Да и притом, если на этот девайс в буржуянции цены будут, как заявлено, божеские, то у нас богомерзкие ритейлеры, офигев от низины девайса, вздуют цены выше крыши.



true_3pac

Ну, некоторым до сих пор HD не надо. А вот я DVD смотрю уже кривясь.

В начале 90-х была куча рабочих девайсов – например, шлем VFX-1. Работало всё ужасно, от идеи отказались (и начали продвигать идею оцифрованного видео). С тех пор, как я понял, заглохла тема. А здорово было бы – если бы хотя бы на уровне IMAX 3D.

ОБЫЧНАЯ ВЕРСИЯ ФИЛЬМА БЫЛА ГОРАЗДО КРАСОЧНЕЕ «ТРЕХМЕРНОЙ». ВИДИМО, ПРИХОДИТСЯ ВЫБИРАТЬ – ЛИБО КЛАССНЫЕ ЦВЕТА, ЛИБО ЗД.



Persona 4

true_Zрас

Господа. Всё, я в смятении. Я ничего вообще не понимаю. Последнюю пару лет я облагораживал свои вкусы после письшного периода – и слушал рекомендации СИ в отношении «аркхаусов». Пробовал FFX, Silent Hill (с руганью и матом осилил две с половиной части), Колоссов/Ико, Odin Sphere (мат и ругань, мерянье хелсбарами с тупым управлением), еще всякое. Siren New Translation – катастрофа. Fatal Frame – вы серьезно? Ace Combat 6 – никогда не играл в серию, радовался как ребенок. Valkyria Chronicles – СИ сказала, что игра года – а на самом деле неиграбельная жуть на первом же боссе. Получалось по разному.

А теперь включил Персону. Сколько лет серии Shin Megami Tensei – понятия не имею. Что это за ответвление – вообще не в курсе. Но СИ очень-очень сильно хвалила, игра года для PS2 и т. д.

-После трех часов игры собственно «игра» еще не началась.

-Первые три часа проходятся кнопкой X (диалоги). Три часа – по сейям. Реального часов шесть.

-Графика с PS1 – черт с ней, картинки красивые.

-Чувак мочится в штаны в телемагазине.

-Everything is great at your Junes.

-Три школьника (каждому лет по 20 минимум) попадают в параллельный телемир. Не в Дом-2, нет.

-В параллельном мире их встречает ка- вайный медведь Тедди.

-Первые три часа (может и больше, дальше не играл, я дошел до момента, когда Юкико якобы пропала, и Чи ей называвшая) смотришь школьное аниме. Точнее, первые серии школьного аниме (те, которые ни о чём обычно).

-Дали провести всего один бой – с первым боссом FF7.

-Смысл боя – найти, что на него действует, и шпарить. Сперва всё перепробовать, рестартнуть, а потом шпарить. Либо взять гайд и шпарить сразу чем нужно, сэкономив время тупого перебора. Дальше бои, как я понял, будут такие же.

-Страна Игр говорит, что это Игра Года.

Я совсем тупой, что не вижу игры года? Или у СИ какие-то фундаментальные ценности другие совсем? Я один такой тупой?

Я вот чего не понимаю. Вот СИ пишет про очередной Японский Аркхаус. Например, Дантичка (милая дантичка такая милая) захлебывается восторгом от шедевра Ателье Ирисок. У Ателье ирисок, Disgaea, Persona, Odin Sphere и других прекрасных аркхаусов не для всех – маленькие тиражи. СИ восхищается аркхаусом подобно утонченной Светской Обозревательнице, увидевшей новую аркхаусную киноработу про ковбоев-гомиков, жур-щих пудинг.

Почему у СИ не включается ничего нигде, что в этот Аркхаус массово не играют не потому что идиоты? А потому, что это прежде всего кривой уродец с серьезным изъяном, из-за которого и не играют? И что про этот горб неплохо было бы и написать? Почему зарубежные геймтрейлеры с «тупыми пиндося-ми» на борту ставят аркхаус шесть, максимум семь с формулировкой «слабоиграбельная ботва, если осилите – можете получить фан» – СИ же ставит восемь-девять, «игра года на PS2» (Один Сфера), «игра года на PS3» (Валькирия), «игра года на PS2» (Персона 4).

«Широкие геймерские массы» вроде достаточно умны, чтобы распроверять прелесты(и) Зельды, Super Mario Galaxy итд. А не только чтобы покупать Grand Call of Wow 5.



darkwren

Чего-то как-то весь мир играет.

И у «Персоны» продажи 600 тыс. копий, если что. Это почти масс маркет.

У нас в концепции указано, что мы «ориентируемся на мировые тренды». Аниме здесь вообще не причем. Весь мир хвалит Персону, Валькирию, etc. – мы тоже хвалим. Вот серьезно. Мы на одной волне с лучшими английскими и американскими СМИ. И при этом у нас есть авторская позиция в рамках разумного. А то можно доиграться и до оценки 1 балл из 10 какой-нибудь Final Fantasy X. Типа, авторская позиция. Нафиг-нафиг. Наш журнал устроен так, чтобы можно было за одним столом собрать авторов Edge, Games, «СИ», и они смогут пить пиво, обсуждать игры, понимать друг друга и быть на одной волне.

А если тебе не нравятся игры, которые мы хвалим, – это значит, что твой мозг разжижен раундами РС-шутерами, раундами игрожурном и прочим.



alto_angelo

Я так понимаю, половина здесь вообще с серией SMT знакома через «похождения эмобоя и девочек-приветочек и пацанчиков-онемешег», то есть, через Персону 3 и Devil Survivor. Великая и божественная, по красоте своей подобная левому крылу архангела Люцифера серия Shin Megami Tensei сейчас либо в руках не у тех людей, либо просто переживает дурные времена. То, что ненавистные, подлежащие репрессиям и всяческому убийнию казуалы запустили в нее свои кровососущие клыки, скрываемые за холеными белозубыми улыбками буржуев среднего класса – ясно как божий день. Персоны 3-4 сами по себе являются неплохими играми, с одной лишь натяжкой – это не Shin Megami Tensei!!! Иметь в своей родословной потрясающую Сагу о грехах богов и людей. Открытие о путешествии Избранного через исказившийся мир, Историю о том, как слухи становятся реальностью, братя начало от книги о Гении, взломавшем ворота в мир демонов, и быть такими – непростительно. Эти

игры мертвые. То, что в них пытаются выдать за дух серии, на самом деле ничто иное, как бесталанная попытка хоть как-то оставаться в ключе, нещадно подгоняя концепцию под казуал и бестолковые веяния моды.

И если вы хвалите Персону, то вы на одной волне с теми самыми белозубыми казуалами, которые делают продажи всяко-му промоушен-говну типа игр по кинолицензиям и Хало (по ряду причин я ставлю их в один ряд). История персоны – история сокрушенного величия.

А как было раньше?

Геймплей – мы продумывали свои действия, запоминали алгоритмы, искали соответствия и пробовали самые безумные концепции, пытаясь различным способом отобрать ход у противника и сделать больше, заставив его сделать меньше. Или переманить на свою сторону врага, или получить от него карты\вещи\ деньги\ советы. Приходилось думать головой, а не тыкать на самую быструю атаку, изредка переключаясь на самую сильную.

Графика – Кадзума Канеко, как видно, очень сильно пьет. Или просто больше не работает на Atlys и RD1. Здесь я думаю, понятно.

Музыка – атмосфера! атмосфера! атмосфера! А не китчевый подростковый j-роп и невнятная электронщина. Где-то гитарные рифы и волны на заднем плане. Где-то жесткое техно. Где-то спокойный джаз и кантри.

И провал серии не только в том, что с ней случилось, но и в сложившемся о ней неверном мнении, в том, что вы пишете об этих играх то, что вы пишете.



darkwren

WTF?

Мы и классическим Shin Megami ставили большие оценки, и их мы тоже любим. И уж в три Shin Megami мы переиграли столько, сколько казуалам и в страшном сне не приснится. И с разработчиками их тоже много чего перетерли (они не пьют, к слову).

Впрочем, все это бессмысленно. Тру раунд фанат детектед.



domeikame

Я вообще-то ради этой серии и японский начал учить >_> Для меня SMT теперь больше, чем Final Fantasy или Dragon Quest. P4 прошел за месяц, только в нее играл, и успевал еще сессию сдавать. P2 – это несомненнейший шедевр, между прочим, ну, а SMT одна такая в своем роде, только она реально может намутить такую атмосферу и совсем не глупый сюжет.

«ПЕРСОНЫ»
З-4 САМИ
ПО СЕБЕ
ЯВЛЯЮТСЯ
НЕПЛОХИМИ
ИГРАМИ,
С ОДНОЙ
ЛИШЬ
НАТЯЖКОЙ –
ЭТО НЕ SHIN
MEGAMI
TENSEI!

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720р.

Wet

Кровь, горы трупов, нецензурная речь, условный сюжет и эффект по-тептости пленки – все это делает Wet настоящим игровым трэшем. В хорошем смысле этого слова.



Книга Иляя

Второй трейлер постапокалиптического фильма, в котором спасение человечества легло на плечи крупного афроамериканца с мачете.



Forza Motorsport 3

Геймплейное видео из эксклюзивной гонки для Xbox 360, которая визуально не очень хочет походить на другую эксклюзивную гонку. Только для PS3. Что, в принципе, никому еще не мешало.



Банзай!

Трейлер Durarara!!, AMV по Black Cat, опенинг Shangri-La и огромный комедийный микс от сайта AMVNews.

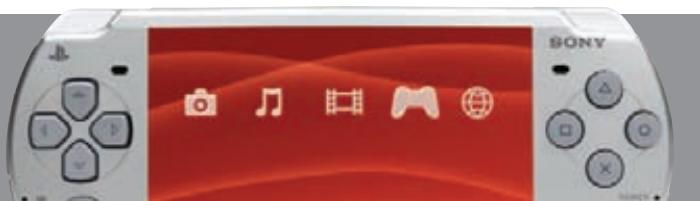


PSP Zone

Прошивка: 6.0

Демоверсия: Metal Gear Solid: Peace Walker

Трейлеры: God Eater, Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable, Disgaea Infinite



Слово редактора

Поклонники сериала Metal Gear и владельцы PSP, внимание! В этом номере в нашей постоянной рубрике вы найдете демоверсию Metal Gear Solid: Peace Walker. Ту самую, которую давали попробовать всем желающим на TGS 09. К сожалению, демка на японском языке. Маленькая подсказка: чтобы завершить урок обращения с огнестрельным оружием, нужно гранатой взорвать дверь забора. Кроме небритых змеек вы также найдете на этом диске ознакомительную версию новой части Pro Evolution Soccer, геймплейные ролики из Forza Motorsport 3, Wet и Halo 3: ODST, а также много чего еще интересного.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с РС-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном РС-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на РС, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего РС.
- Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Пробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Превью:

- Dead Rising 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- James Cameron's Avatar: The Game (PC, PS3, Xbox 360)

Обзоры:

- Darkest of Days (PC, Xbox 360)
- Section 8 (PC, Xbox 360)
- Forza Motorsport 3 (Xbox 360)

Особое мнение:

- Wet (PS3, Xbox 360)
- Halo 3: ODST (Xbox 360)

Трейлеры:

- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
- The Last Guardian (PS3)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
- Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)
- Valkyria Chronicles 2 (PSP)
- Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)
- God of War 3 (PS3)
- Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)

Special:

- TGS 2009 (репортаж с выставки)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:

- Pro Evolution Soccer 2010
- Risen

Территория HD:

- Forza Motorsport 3
- Wet

PSP-Zone:

- Прошивка 6.0
- Metal Gear Solid: Peace Walker (демоверсия)
- God Eater (трейлер)
- Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (трейлер)
- Disgaea Infinite (трейлер)

Банзай!:

- Durarara!! (трейлер)
- Shangri-La (опенинг)
- May'n – Kimi Shinita Mou Koto Nakare (клип)
- AMVNews - Ru.Comix (AMV)
- JadeCharm – Saturday Night's Alright for Fighting (AMV)

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32-bit WHQL
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 64-bit WHQL
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows XP
- ATI Catalyst 9.10 Beta Windows 7/Vista
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (32-bit)
- ForceWare 191.03 Windows 7 / Vista (64-bit)
- ForceWare 191.03 Windows XP (32-bit)
- nForce 15.49 Win 7 / Vista 32

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

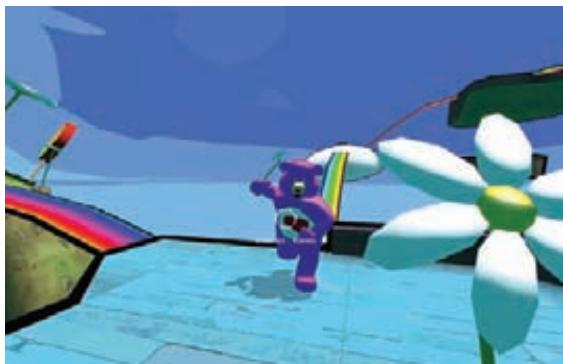
Pro Evolution Soccer 201

Многоязычная демоверсия очередной части известного футбольного симулятора от Konami. На выбор шесть команд: клубы «Ливерпуль» и «Барселона», а также четыре сборные: Франция, Германия, Италия и Испания. Поиграть можно только пятиминутные товарищеские матчи на стадионах «Ville Marie Stadium» и «Anfield». Перед игрой можно определить состав команды, тактику на поле, выбрать форму футболистов и многое другое. Насколько сильней стал ИИ, и каким новым трюкам обучились игроки, можно узнать, установив эту демку.



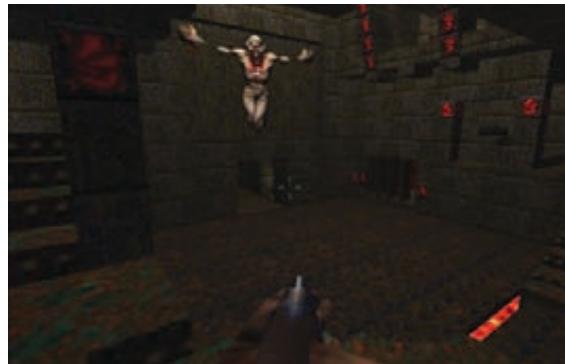
Half-Life 2

Half-Life 2 давно славится как игра, к которой выпускаются весьма нестандартные моды. Впрочем, на фоне модификации Bisounours Party 4.1.962 Beta, которую мы представляем в этот раз, они меркнут. Создатель мода решил стокнуть лбами мирных плюшевых медведей. Данная работа схожа с модом BattlePaint для Battlefield 2, где те же мышки воевали с телепузиками. На сей раз все гораздо жестче: никаких пейнтбольных пистолетов тут нет, противника можно забить ромашкой до смерти, либо пристрелить из револьвера или арбалета.



F.E.A.R.

Модов для F.E.A.R. практически не выходило, так что появление любой модификации для этой игры становится настоящим событием. На нынешнем диске мы предлагаем модификацию Quake Combat 2.0, которая почти полностью копирует знаменитую игру Quake. Можно было предположить, что автор переделает графику Quake на новый лад, но как бы не так! Quake была скопирована без каких-либо изменений, лишь добавилось несколько спецэффектов. Подход, конечно, несколько странноватый, но все же имеющий право на жизнь.



Unreal Tournament 2004

Несмотря на то что Unreal появилась на свет более десятка лет назад, у игры все еще находится немало поклонников. Есть среди них и те, кто периодически игру возрождает на современном движке. Мод Conflict Alpha Three, который мы представляем в этот раз, несколько отличается от аналогичных работ. Вместо того чтобы с точностью повторить историю, рассказалую Epic Games, они создали совершенно новую кампанию, которая, к слову, получилась не менее динамичной. Любителям классики не стоит проходить мимо!



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеобизоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Forza Motorsport 3 (Xbox 360)

Пока обладатели Sony PlayStation плачут и ждут марта до выхода Gran Turismo 5, владельцы Xbox 360 радуются выходу третьей части Forza Motorsport.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



James Cameron's Avatar: The Game

(PC, PS3, Xbox 360)

Разве мог новый эпик от Джеймса Камерона обойтись без собственной игры? Движок Far Cry 2 плюс геймплей, подозрительно похожий на Lost Planet, равно «Аватар».

Dead Rising 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Вторая часть Dead Rising как бы предупреждает, что зависимость от азартных игр может превратить вас в зомби. О том, как обезопасить себя сейчас и чего ждать в будущем вы узнаете из нашего видеопревью.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Tokyo Game Show 2009 (тизер-репортаж)

Небольшой видеоролик с зарисовками с выставки. Основной фильм о Tokyo Game Show и Японии – в следующем номере журнала!

Metal Gear Solid 4 (игрофильм)

Внимание, спойлер следующей серии! После уничтожения Патриотов вирус FOXALIVE превратил всех людей в Сакбоев. Война снова изменилась.

В продаже с 11 ноября

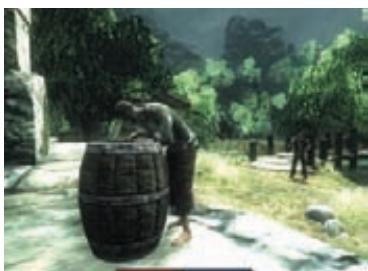
АНОНС

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Risen (PC, Xbox 360)

Эпическая RPG о похождениях бомжа и его подружки на тропическом острове, полном благородных пиратов, жестоких культистов, магов и гигантских червяков.



РЕЦЕНЗИЯ

Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)

Нас попросили не рассказывать о середине и конце игры, чтобы все думали, что там происходит что-то интересное.



РЕЦЕНЗИЯ

Tropico 3 (PC, Xbox 360)

Стань неумолимым диктатором или обаятельной диктаторшей и сожми в железном кулаке маленькую республику в Карибском бассейне! Теперь банановую.



РЕЦЕНЗИЯ

Ratchet & Clank: A Crack in Time (PS3)

Рэтчет возвращается. Клэнк возвращается. Скачут стрелки часов то назад, то вперед, скачет и игрок вслед за ними.



РЕЦЕНЗИЯ

Mini Ninjas (Xbox 360, PS3, PC)

Как себя чувствуют милейшие воины-тени, спасающие от негодяев зверушек, в «почти детском» платформере от авторов кровавых Hitman и Kane & Lynch?



ИНТЕРВЬЮ

Ясухиро Вада

Мы беседуем с создателем сериала Harvest Moon о трудной жизни мелких японских издательств вроде Marvelous.



РЕЦЕНЗИЯ

Scribblenauts (DS)

В самом деле, можно написать любое слово, и оно тут же воплотится в жизнь? А можно решать головоломки при помощи приклеенного к спине панды тунца?



РЕЦЕНЗИЯ

Dead Space: Extraction (Wii)

Приквел Dead Space, выполненный в виде рельсового шутера а-ля RE: The Umbrella Chronicles. По-прежнему ли страшны коридоры «Исимуры»?



В РАЗРАБОТКЕ

Dead Rising 2 (Xbox 360, PS3, PC)

Зомби любят не только мозги! Зомби любят участвовать в телешоу! Пусть и в качестве расходного материала.



В следующем номере

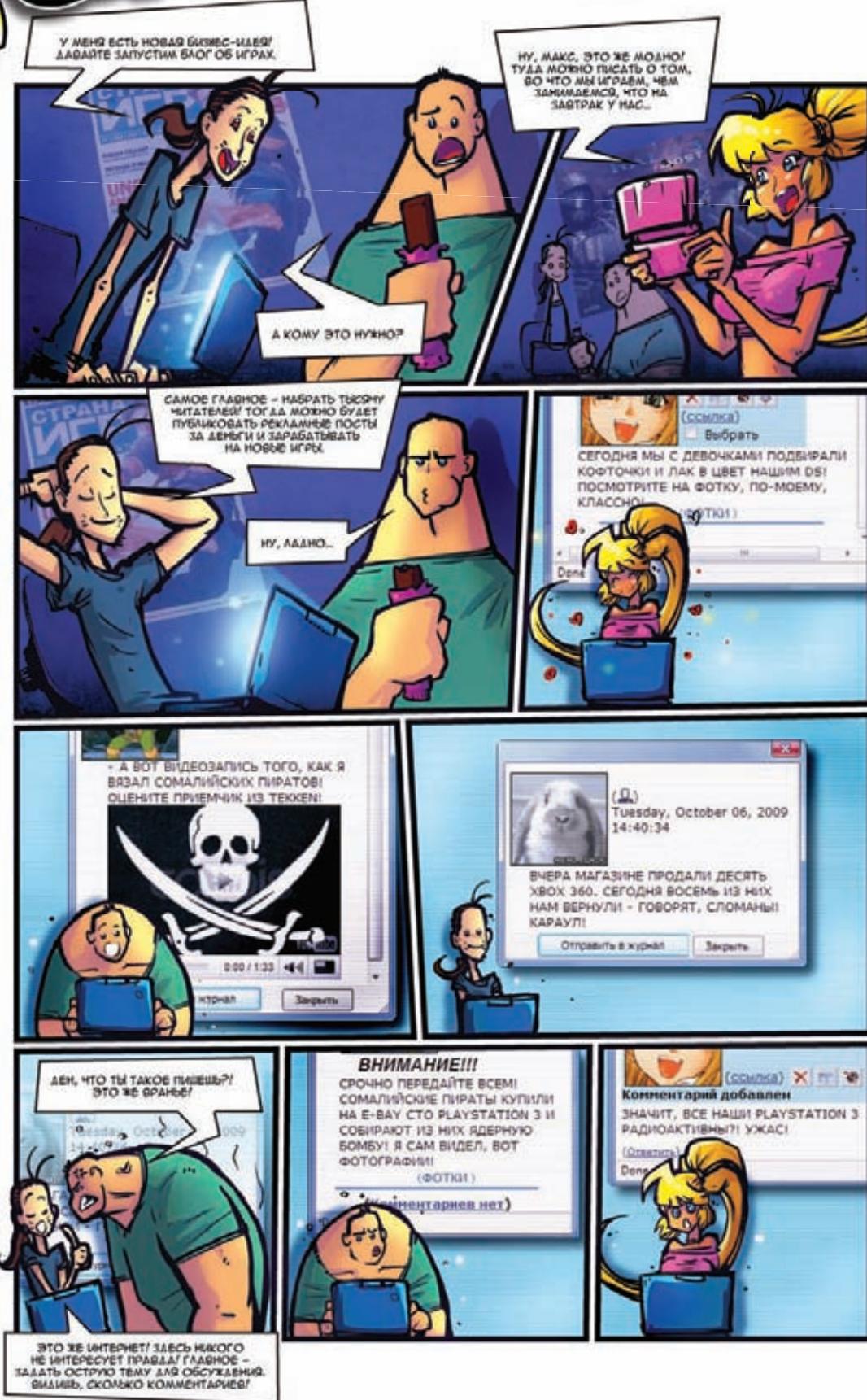
Один из самых ожидаемых боевиков этой осени и кандидат на звание лучшей игры 2009 года совсем скоро доедет до редакции «СИ». Мы уже несколько раз видели AC2 на выставках, общались с разработчиками, и с нетерпением ждем шанса погулять по виртуальной Венеции. Если миссии в игре станут более разнообразными, а геймплей не будет испорчен какими-нибудь дурацкими ошибками (что вряд ли), нас ждет практически безупречный шедевр.

АНОНС

СТРАНА ИГР

Assassin's Creed 2

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



Предыдущие выпуски комикса Вы можете найти на DVD-приложении.

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Выпуск 44. Палата номер 6

СТРАНА ИГР | №21 | 294 | 2009 | ПЕРВЫЙ НОЯБРЬСКИЙ Divinity 2: Ego Draconis | Metal Gear Solid: Peace Walker | Army of Two: The 40th Day | Forza Motorsport 3

www.gameland.ru

TotalFootball

05/05 Май 2009

Футбол как страсть
www.totalfootball.ru

НЕДВЕД

ЧЕШСКИЙ
ФЕНОМЕН
ЮВЕНТУСА

Ф.МОУРИНЬЮ

КРИТИКУЕТ
АНГЛИЮ И ХВАЛИТ
АБРАМОВИЧА

РОНАЛДУ

ВЫИГРАЙТЕ
ФИРМЕННУЮ МАЙКУ
ЗВЕЗДЫ

ХУЛИГАНЫ

ЖЕСТОКИЕ
БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ

БАРСЕЛОНА

КЛУБ, В КОТОРОМ
ПРОПАДАЕТ
АЛЕКСАНДР
ГЛЕБ

10

СЕКСУАЛЬНЫХ
ЖЕН И ПОДРУГ
ФУТБОЛИСТОВ



РИБЕРИ

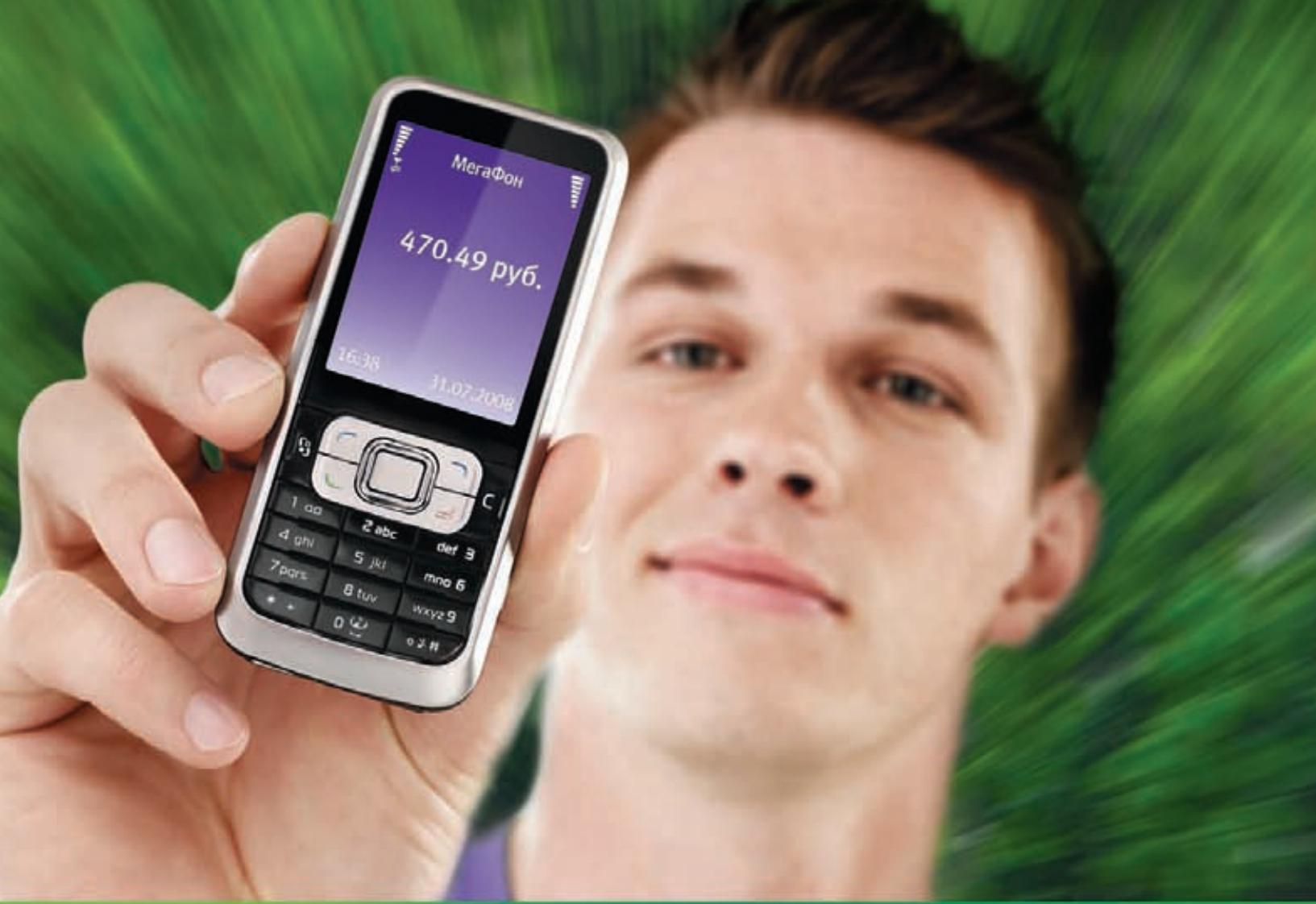
Король Баварии

www.totalfootball.ru

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА

TotalFootball



Следи за уровнем счета.....

с услугой «Живой баланс»

Услуга «Живой баланс» позволит тебе постоянно видеть баланс лицевого счета абонента прямо на экране твоего мобильного телефона.

Контролируй свои расходы, будь на связи!

Подробности в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru. На правах рекламы.

www.megafon.ru

0500



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

SQUARE ENIX™

СТРАНА
ИГР

NIER

TM





Fate Unlimited Codes